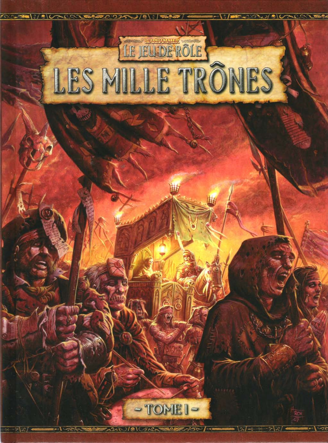

Warhammer
Le Jeu de Rôle
Les Mille Trônes
~Tome I~



~ Version Originale ~

Concept original: *Robert J. Schwalb*
Équipe de création: *Simon Crowe, Adam Flynn, Kevin Hamilton, Jude Hornborg, Nathan Long, Chuck Morrison, Robert J. Schwalb, Robert Vaughn, Dan White*
Conception artistique: *Kate Flack* Développement: *Robert J. Schwalb*
Edition: *Kara Hamilton, Evan Sass, George Stirling*
Relecture: *Orbis Proszynski, Wayde Zalken*
Direction et Conception artistique: *Hal Mangold*
Couverture: *Ralf Horsley* Logo de WJDR: *Darius Hinks*
Illustrations intérieures: *Alex Boyd, Paul Dainton, Pat Loboyko, Eric Lofgren, Michael Phillippi, Scott Purdy, Pascal Quidault, Adrian Smith, John Wigley*
Cartographie: *Andrew Law*
Responsable de gamme de Black Industries: *Mike Mason*
Directeur de Black Industries: *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*
Maquette française: *Stéphanie Lairet*
Responsable de gamme: *Fabien Marteau*
Traduction: *Vincent Basset, Olivier Fanton, Arthur Francfort, Sandy Julien, Michèle Zachayus pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite
sous licence Fantasy Flight Games
Première édition française, septembre 2009.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



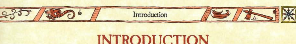
Fantasy Flight Games
1975 W County Rd B2
Roseville
MN 55113
USA

Bibliothèque Interdite
19 rue de Choiseul
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13: 9-782915-989885
Site de Bibliothèque Interdite: www.bibliothequeinterdite.fr
Site de Fantasy Flight Games: www.fantasyflightgames.com

Table des matières





INTRODUCTION

Nous sommes dans la période intermédiaire du règne de l'empereur Karl Franz. L'Empire vacille, au bord de l'effondrement. Les horreurs de la récente Incursion du Chaos, surnommée la Tempête du Chaos, ont laissé les contrées de Sigmar sous le choc. Le Nord est ravagé, ses cités réduites en cendres, les cadavres pourrissant partout à ciel ouvert... Les hommes-bêtes, les mutants et les survivants de l'armée d'Archaon rôdent dans les ombres de ces contrées jadis puissantes. Les réfugiés envahissent les cités occidentales à la recherche de nourriture et de protection, et l'effet de vague qu'a eu la Grande Guerre se ressent à tous les niveaux de la société impériale. Même le culte de Sigmar pâtit de profonds bouleversements. Aux premiers stades de l'Incursion du Chaos, Volkmar, le grand théogoniste de Sigmar, avait pris la tête d'une armée, se risquant dans les Désolations du Chaos pour vaincre l'Indomptable Général Archaon avant qu'il puisse monter une offensive. Ne le voyant pas réapparaître et craignant le pire, les membres du culte de Sigmar firent des pieds et des mains pour nommer un successeur au poste de Volkmar et unifier les peuples de l'Empire sous l'étendard fédérateur de leur foi. Mais à ce moment-là, en pleins combats, Volkmar refit son apparition, apparemment ressuscité. Une fois les forces du Chaos repoussées des murailles de Middenheim, Volkmar fit de nouveau valoir ses droits. Ainsi, le culte de Sigmar est devenu instable, et de nouveaux cultes religieux fleurissent presque quotidiennement. Partout, on a le net sentiment que si l'Empire surmonte de tels bouleversements, son visage en sera à jamais changé.

Bienvenue dans *Les Mille Trônes*, une campagne militaire intégrale de *Warhammer, le Jeu de Rôle* englobant neuf aventures croisées qui entraîneront les personnages des canaux de Marienburg aux horreurs noyées sous les brumes de la Sylvanie et jusqu'aux steppes désertiques gelées du Kislev. *Les Mille Trônes* permet aux personnages de découvrir le Vieux Monde comme jamais auparavant en sillonnant ses routes désertes, en traversant d'anciens champs de bataille et en admirant les monuments croulants du passé. Pour peu qu'ils aient le courage et la force de surmonter en chemin les innombrables embûches, de braver quantité de dangers, ils rendront un service prodigieux non seulement à l'Empire, mais au Vieux Monde tout entier. C'est une entreprise ingrate que cette campagne d'envergure, car nul n'entendra chanter les louanges de leurs hauts faits d'armes. Mais ceux qui s'attachent à conjurer la corruption galopante du Chaos et à contrecarrer les machinations des vampires pour sauver au final l'Empire d'horreurs inimaginables sauront ce qu'ils ont accompli – et que grâce à leurs efforts, les ténèbres n'auront pas (pas encore du moins) englouti le Vieux Monde.

Ce premier tome des *Mille Trônes* contient les chapitres I à V, soit les cinq premières aventures de cette campagne épique. Pour permettre au meneur de jeu d'avoir une vision globale de la campagne, nous avons conservé l'intégralité de l'introduction ainsi que la présentation des neuf chapitres qui la composent. Les chapitres VI à IX seront disponibles dans le tome II des *Mille Trônes*.

HISTORIQUE

À l'instar de tant de récits à propos des maux qui rongent les assises mêmes de la civilisation, cette histoire s'ouvre en plein Chaos. Il y a des siècles, un intrépide seigneur de guerre, Asavar Kul, acquit la *Couronne de Domination*, pliant à son sinistre vouloir les hôtes disparates des Désolations du Chaos. Jurant de s'imposer aux pays décadents de Sigmar, de renverser les faux dieux de l'humanité et de causer la perte des mortels qui osaient nier l'omnipotence des Puissances de la Corruption, il prit la tête d'une armée indisciplinée et incontrôlée marchant sur le Sud. Ses turbulents bataillons fondirent sur ces contrées, ce qui allait entrer dans l'histoire comme la Grande Guerre contre le Chaos.

Les hordes de Kul se déversèrent de l'effroyable Terre des Ombres, s'étalant à la vitesse d'une tache d'encre sur l'oblast de givre du Kislev. Les Kossars et les vaillants cavaliers ailés avaient peu de chance de freiner les horreurs marchant en formation de combat, à terrain découvert. Une série noire de cuisantes défaites contraignit les Kislevites à se replier derrière les murailles de leurs villes fortes, afin d'opposer une farouche résistance à l'ennemi – un ultime baroud d'honneur. Alors que les sombres enfants du Chaos les encerclaient, muant les cités assiégées en îlots perdus dans un océan de carnage, les défenseurs scrutèrent le sud en quête d'un signe avant-coureur quelconque des brillants chevaliers de l'Empire. Mais nul ne vint car l'Empire était brisé, déchiré par la fourberie et la corruption à mesure que les Comtes Électeurs s'entre-tuaient au lieu d'opposer un front uni au véritable ennemi qui les menaçait tous.

L'histoire atteste des conséquences de cet aveu d'impuissance de la part d'un Empire incapable de réagir, brossant un tableau sinistre de la décadence d'une Praag jadis si orgueilleuse livrée à tous les maux de la corruption. Les mutants et les enfants du Chaos abattirent les portes de la ville, se livrant à une véritable orgie de violence. Les vents du Chaos soufflèrent dans les rues. Rares furent les chanceux à mourir. Les autres, soit l'immense majorité, hurlèrent d'épouvante, leurs corps en proie à d'immondes mutations. D'autres encore furent engloutis par une ville brusquement animée par le Mal, leurs chairs fusionnant avec les voies pavées et des murs qui, partout, se tordaient en grognant… Jusqu'à ce que Praag tout entière ne soit plus qu'une masse infernale, une ode atroce à la folie et à la corruption.

Tous succombèrent au pouvoir du Chaos, mais quelques-uns s'élevèrent au-dessus des hordes de victimes au baragouin inintelligible pour s'ériger en maîtres de la cité en ruine. L'un d'entre eux était une femme sage et intelligente dotée de talents considérables. Exposée à son tour aux forces du changement, elle vit son propre corps manifester les dons révélateurs des Dieux Sombres mais plutôt que de rallier les rangs des enfants décervelés du Chaos, elle changea foncièrement de nature. Sa loyauté envers Kislev et les esprits de la terre purement et simplement envolée, elle rallia le cercle des nouveaux gardiens de la Praag déchue. Ses sujets l'appelaient la Sorcière Noire, elle qui régnait effectivement par la sorcellerie – d'un genre cruel et puissant.

Par chance, son heure de gloire en tant que championne du Chaos fut de courte durée, car l'Empire vit naître en son sein un nouvel héros, Magnus le Pieux, pour unifier des factions dissidentes sous un seul et même panache. Évaporés les schismes religieux, la politique politicienne… L'Empire se reforma, émancipé par un authentique champion de Sigmar. Les armées impériales foncèrent pour délivrer une Kislev aux abois, fondant à bras raccourcis sur les hordes maléfiques d'Asavar Kul au moment où celles-ci célébraient leur victoire. Après un enchaînement d'affrontements violents au pied des murailles du Kislev, l'Incursion du Chaos s'effondra finalement ; guerriers, bêtes et cauchemars se débandèrent, retournant d'où ils étaient venus et disparaissant.

Magnus et son armée marchèrent sur Praag. La puissance conjuguée des humains et des nains réussit à abattre les murs dégénérés, massacrant sans pitié les habitants maudits, n'épargnant nul homme, nulle femme, nul enfant. Après l'extermination, les vainqueurs purifièrent les terres, réduisant en cendres les vestiges et les décombres.

Magnus et ses alliés se montrèrent consciencieux dans leur entreprise d'éradication, mais la corruption régnante était si étendue que même en déployant tous leurs efforts, ils ne purent en venir à bout. Des mutants, des enfants du Chaos et des démons

échappèrent au fil de l'épée comme aux flammes purificatrices, cherchant refuge dans les étendues sauvages. Parmi les fuyards se trouvait la Sorcière Noire, le corps désarticulé et ses forces vitales la désertant à chaque pas traînant… Des kilomètres durant, elle persévéra en direction du Pays des Trolls, battant enfin en retraite dans les Dents de Shargun, une modeste chaîne montagneuse située à la pointe occidentale du Kislev. Elle expira, rendant son dernier souffle dans un lac d'eau saumâtre en crachant des malédictions contre Magnus, l'Empire et, par-dessus tout, contre Sigmar. La fin de la Sorcière Noire étant venue, Morr en personne ne voulut pas de son âme, la condamnant à errer à l'état d'ombre à la dérive entre la vie et la mort jusqu'à ce qu'elle parvienne enfin à se libérer de sa haine pour retourner de son plein gré au néant.

La Sorcière Noire hante donc les Dents de Shargun depuis plus de deux cents ans. Tous les dix ans, elle exige du village de Zhidovsk un sacrifice humain, et une nouvelle jeune fille la rejoint dans sa grotte aquatique, afin de redonner corps à son esprit infâme. Si jamais le village s'y refuse, la Sorcière Noire dépêche le Givre Noir, une bête monstrueuse qui est une véritable émanation de sa haine, afin d'inquiéter et de harceler les villageois. Ainsi se sont écoulées les années, et la Sorcière Noire a continué à comploter, étendant ses sens à tout l'Empire en quête d'un signe, d'un indice, d'un espoir de pouvoir enfin assouvir sa soif de vengeance contre ceux qui l'ont tuée.

Vint un signe… Dans la lointaine Marienburg naquit un enfant – un mutant doué d'incroyables pouvoirs de persuasion. À condition de parvenir à le soumettre à sa volonté, la Sorcière Noire pourrait investir son être et lancer une nouvelle armée contre ses ennemis honnis. Encore liée à sa vieille enveloppe charnelle ravagée, naturellement, elle n'a aucune possibilité de quitter sa grotte pour l'instant. Mais de telles restrictions ne font aucune différence car durant ses années d'attente forcée, elle a entendu parler d'un rituel profane susceptible de l'affranchir de son cadavre désarticulé pour lui permettre de retourner vivre au soleil. Afin d'accomplir cette prodigieuse prouesse, elle doit tuer et boire le sang d'un membre de chacune des cinq lignées vampiriques. Et si elle y parvient en possédant le corps de l'Enfant, elle accédera à un statut divin, rendue infiniment plus puissante par le sang des vampires et le pouvoir malsain du Chaos.

Mais comment attirer l'Enfant à elle? Elle ne peut le rejoindre, et n'a pas d'agents ou d'intermédiaires à déployer sur l'échiquier de la vengeance. Elle se contente donc de hanter ses rêves, implantant dans sa mémoire de faux souvenirs d'elle-même comme étant sa mère. Puisque l'Enfant est orphelin, il en est venu à croire en ses rêves, et ne veut rien de plus que retrouver celle qui lui aurait donné le jour…

Pour attirer à elle les vampires, la Sorcière Noire a recours à une antique prophétie afin de les amener à croire que l'Enfant est le Champion de la Nuit, le chef annoncé par qui adviendra l'Âge des Mille Trônes, lorsque les vampires régneront sur le monde entier, se le partageant en un millier de royaumes gorgés de sang. Hélas pour elle, la Sorcière Noire n'avait pas prévu que les vampires qu'elle contacterait auraient leurs propres interprétations de la prophétie…

Les prophéties vampires

Chaque dynastie vampirique a en effet une interprétation différente des prophéties. Mais toutes ont pour vocation de lever la malédiction des dieux antiques (voir **Chapitre VII**) et d'instaurer l'avènement de l'Âge des Mille Trônes. W'soran en fit le premier mention, lors de la chute de Lahmia, mais les mortels n'en savent guère plus à leur propos. En se fondant sur les Rouleaux de Zandri et les *Mémoires* détournés des vampires tout au long de l'histoire, on a émis l'hypothèse que l'Âge des Mille Trônes serait amené par un sortilège d'une puissance fabuleuse ou par un miracle d'ordre profane, lesquels apporteraient de profonds bouleversements à l'ordre établi dans le monde. Les vampires n'auront plus à se cacher du rayonnement solaire ou même à boire le sang des mortels pour survivre. Mortels qui adoreront désormais comme des dieux leurs suprêmes et immuables suzerains… Mille vampires seulement vivront assez longtemps cependant pour être témoins de l'émergence de cet empire des ténèbres, et celui qui lèvera la malédiction des dieux antiques régnera sur tous ses pairs. Ce qui suit est un résumé de la théorie prônée par chaque dynastie vampirique à propos de la prophétie.

Les Von Carstein

Selon cette lignée, Vashanesh (c'est-à-dire Vladimir von Carstein) était le rejeton de Nagash qui échappa à la malédiction des dieux antiques (voir **Chapitre VII**). Lorsque Ptra, dieu du Soleil, ne régnera plus dans le ciel, le porteur de l'anneau de Vashanesh deviendra le suzerain suprême des Mille Trônes. Lydia von Carstein a découvert dans l'antique Lahmia une alternative à cette lecture de la prophétie concernant les dieux antiques aux croyances nordiques et des rituels d'union des âmes (voir **Chapitre VII**).

Les lahmianes

Les lahmianes estiment que Karl est un avatar de Sigmar regroupant des souvenirs et des connaissances glanées à Nagash lorsque Sigmar revêtit la *couronne de Sorcellerie* (voir **Chapitre VII**). En apprenant la formule du véritable Élixir de Vie de Nagash et les mots de pouvoir que profère le Nécromancien pour s'imposer aux vampires, les lahmianes cherchent à dominer l'Âge des Mille Trônes. Leur maîtresse Neferata a ordonné à ses filles de s'emparer de l'Enfant pour l'amener au Pinacle d'Argent, sa tour légendaire perchée sur le Rebord du Monde, en haute montagne. La reine vampire compte séduire Karl au moyen d'un rituel puissant, apprendre ses secrets et en retirer le pouvoir qui lui permettra d'asservir tous les vampires en tant que véritable Championne de la Nuit.

Les Dragons de Sang

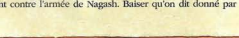
Abhorash, le premier des Dragons de Sang, n'ayant jamais connu Nagash, sa lignée ne se soucie pas en règle générale des prophéties des Mille Trônes. Les Dragons de Sang n'y sont vraisemblablement pas impliqués, et ils voient en ces fameuses prophéties des utopies absurdes de mauviettes rêvant d'un renouveau des gloires d'antan sans coup férir. Nombre des Dragons de Sang se mobilisent tant pour être prêts au combat en toutes circonstances qu'ils n'ont même jamais entendu parler des prophéties en question. De temps à autre cependant, ils se retrouvent bel et bien mêlés aux machinations d'autres lignées (voir **Chapitre II : Une paix troublée**).

Les nécrarques

Les descendants de W'soran sont très au fait des prophéties vampires pour l'excellente raison qu'ils ont accès aux volumes d'études consacrées au fil des siècles par le plus loyal disciple de Nagash. Leur dérogation partielle à la malédiction du sang rend les nécrarques plutôt arrogants, chacun d'eux étant convaincu qu'il est destiné à devenir le Maître des Mille Trônes. Les nécrarques se reportent à la numérologie, à l'astrologie et à la généalogie en quête d'indices pour découvrir comment lever la malédiction du sang. Le sire de Trois, résidant dans une tour sise près de Wolfenburg, a établi des rapprochements entre les trois retours de Nagash et ses propres trois étapes d'évolution (voir **Chapitre VI : Les Hérauts d'une Aube Nouvelle**).

Les stryges

Les vampires stryges pensent que Karl est véritablement Sigmar Réincarné, mais Sigmar a reçu le Baiser de Sang durant son grand affrontement contre l'armée de Nagash. Baiser qu'on dit donné par
















un vampire stryge qui s'était rallié à la bannière de Nagash lors de la chute de Strigos… Ce rapprochement avec le royaume jadis glorieux de Strigos implique que Karl doit être le Champion de la Nuit, et donc le maître prédestiné du nouveau royaume des vampires. Néanmoins, les stryges croient aussi que les lignées se sont anémiées et ce n'est qu'en recevant le Baiser de Sang de chacune des cinq dynasties majeures que Karl pourra réellement faire valoir son droit d'aînés et lever la malédiction des dieux antiques.

L'Enfant

Objet de la convoitise de la Sorcière Noire et héros des prophéties vampires, l'Enfant n'est qu'un mutant en réalité, un gamin né avec la faculté inouïe de manipuler les émotions de son entourage en distillant en chacun de ceux qui l'approchent un besoin désespéré de lui plaire et de le protéger. L'Enfant agit de façon inconsciente, sans réaliser qu'il est la source des changements s'opérant chez les personnes qui l'entourent.

Ses origines demeurent empreintes de mystère. Le Doodkanaal décrépit de Marienburg a engendré un culte des mutants et un autre d'adorateurs de Stromfels, un aspect plus sombre de Manann, le dieu des mers. Craignant d'être percés à jour dans la cité, les cultistes se sont retirés pour poursuivre leurs entrevues secrètes dans un temple dissimulé du Marais Maudit, aux abords de Marienburg. Ils s'y retrouvent pour boire l'eau d'une source sacrée aux yeux de Stromfels. Elle leur inspire des visions, provoquant des mutations.

C'est le désir du culte de refaire de Marienburg et du Pays Perdu une nation au service de ce dieu violent, en faisant le plus grand royaume maritime du Vieux Monde. Régner sur Marienburg leur permettrait de contrôler l'accès critique de l'Empire à la mer, et le culte aurait alors Altdorf à sa merci. Les hommes puissants le composant, issus de grandes familles marchandes ou maritimes ainsi que de clans de pirates, n'avaient pas découvert de moyen de faire de leur rêve une réalité – jusqu'à il y a sept ans.

Un jour, la maîtresse d'un des membres du culte donna naissance à un garçon. Il fut immédiatement manifeste qu'il détenait d'immenses pouvoirs et était destiné à de grandes choses. Les cultistes réalisèrent alors que c'était la réponse à leurs prières. Avec son charisme inhumain, l'Enfant amènerait quiconque le rencontrerait à épouser leur cause. Il serait leur prince et, un jour, leur roi.

Ils planifièrent un rituel. L'Enfant serait emmené au temple du marais, plongé dans la source sacrée et baptisé du nom de Stromfels. Mais une brigade de répurgateurs suivit l'un des adorateurs jusqu'au temple et investit les lieux avant l'achèvement de la cérémonie, massacrant les cultistes et mettant en déroute les rares survivants. Confrontés à l'Enfant, les répurgateurs tombèrent alors sous son emprise. Croyant que le bébé allait être sacrifié à un démon des mers, ils remercièrent les dieux d'être arrivés à temps pour le sauver. Les répurgateurs de sorcières retournèrent en ville confier le petit « miraculé » à un orphelinat shalléen, tout éplorés de devoir l'y laisser.

L'Enfant grandit dans cet orphelinat, ignorant tout de sa parenté et de ses pouvoirs. Les sœurs, elles, ne furent pas longues à les découvrir. Elles le gâtèrent comme jamais encore elles n'avaient gâté d'orphelins confiés à leurs soins. Et elles se querellaient pour lui.

En présence de l'Enfant, la mère abbesse aussi l'aimait de façon inconditionnelle. C'était plus fort qu'elle. Pourtant, elle en vint à reconnaître la nature impie d'un tel ascendant. Elle ordonna donc aux sœurs de le livrer aux répurgateurs. En cela, elle fut désobéie. Des sœurs aimant trop l'Enfant pour l'envoyer à une mort certaine conspirèrent et le dissimulèrent dans une pièce dérobée, où elles continuèrent à l'élever en secret.

Il grandit ainsi en isolement forcé pendant sept ans. Mais les sœurs seront toujours enclines aux messes basses… Inévitablement, un sorcier mis au ban de l'Empire, Ruprecht, en vint donc à entendre parler de l'Enfant et de son extraordinaire





ascendant sur les mortels. Ayant également eu vent du culte de Stromfels durant son séjour en ville, avant la récente Incursion du Chaos, il se dit que l'Enfant pourrait monter sur le trône impérial en succédant à Karl Franz, ce qui placerait immanquablement les contrées honnies entre les mains du Chaos. Ruprecht bénéficiait beaucoup trop des faveurs de son maître Nurgle toutefois pour pouvoir encore fouler la terre des hommes. S'il se dévoilait sous son vrai visage, il serait à tous les coups traqué et abattu. Il se terra donc au Pays des Trolls, comptant sur ses zélotes pour récupérer l'enfant prodige. Il ordonna à ses sbires de le capturer, de graver dans sa chair la marque de la comète à deux queues et de le lui amener dans sa tour, en lisière du Kislev. Cette flétrissure était d'une importance vitale, car Ruprecht pensait que ça conférerait au garçon la légitimité requise pour prétendre au trône impérial.

Les serviteurs sans âme de Ruprecht traversèrent l'Empire jusqu'à Marienburg pour infiltrer l'orphelinat. Ils arrachèrent l'Enfant à sa pièce secrète et, au clair verdâtre de Morrslieb, lui flétrirent les chairs du symbole de la comète à deux queues. Mais alors qu'ils s'apprêtaient à repartir avec lui, l'Enfant leur échappa, disparaissant dans les rues de la ville. Les serviteurs de Ruprecht l'y poursuivirent, et finirent par l'acculer dans une forge. L'Enfant fit alors main basse sur l'objet le plus proche – une énorme masse – et, animé par une force démentielle, opposa une folle résistance à ceux qui prétendaient le capturer.

L'âpre lutte se poursuivit dans la rue. Les passants furent frappés par la beauté angélique du jeune garçon portant sur son torse nu la marque de la comète à deux queues, et qui maniait une masse aux prises avec d'infâmes personnages – selon toute apparence. Sous l'influence de son charisme, la foule désireuse de protéger le gamin à tout prix mit en pièces les serviteurs de Ruprecht. Ensuite, les citadins escortèrent triomphalement l'Enfant jusque devant Helmut, prêtre de Sigmar. Qui tomba à son tour sous son emprise, et un nouveau culte vit le jour : la Croisade de l'Enfant.

Il ne fallut guère de temps avant qu'il n'attire les foules, à commencer par les exilés et les expatriés de l'Empire, expulsés de leurs maisons pour aller vivoter dans les quartiers insalubres de Marienburg. À leurs yeux, l'Enfant représentait une chance de reprendre leur place légitime au sein de l'Empire. Le culte s'étendit, et les autorités commencèrent à s'y intéresser. Esmer, l'ancien grand théogoniste banni, entendit les récits relatifs à un garçon que beaucoup pensaient être Sigmar Réincarné, et y vit une opportunité. Son loyal conseiller Tobias lui chuchota à l'oreille qu'avec un peu de doigté, ce puissant mouvement pourrait intégrer l'Empire et jeter le discrédit sur la position de Volkmar comme grand théogoniste – ou tout du moins l'affaiblir. Frappé d'exil et rongeant son frein, Esmer bénit donc la foule des nouveaux adorateurs avant son départ pour Altdorf.

Ce qu'il ignorait, c'est que Tobias, agent loyal de Ruprecht en réalité, avait contacté son véritable maître pour l'informer de la popularité du garçon, et du désir de celui-ci d'aller à Kislev rejoindre sa mère... Comptant initialement ordonner le rapt immédiat de l'Enfant, Ruprecht révisa ses plans lorsque ses divinations lui révélèrent que le gamin était attiré à Kislev par des instances surnaturelles. Le sorcier du Chaos se contenta donc de laisser l'Enfant venir à lui de sa propre initiative, recommandant à Tobias de s'immiscer dans ses bonnes grâces. Tobias accepta de rester aux côtés du garçon. Une fois les nouveaux cultistes à Kislev, il comptait le faire disparaître comme par enchantement, afin de l'amener devant son maître.

Ainsi débute *Les Mille Trônes*.

MAÎTRISER UNE CAMPAGNE

Les Mille Trônes n'est pas une aventure ordinaire. Il s'agit d'une campagne, une série de scénarios étroitement liés s'étirant sur une durée de plusieurs mois de temps de jeu, durée qui peut aller jusqu'à un an en temps réel. Au contraire d'une aventure typique, les événements qui se déroulent dans un chapitre peuvent – comme c'est souvent le cas – affecter et façonner ceux des chapitres suivants. Avec son immense vivier de personnages, une gamme ahurissante de sites, des combats sanglants, des énigmes troublantes et des traques palpitantes, *Les Mille Trônes* possède tous les ingrédients dont vous aurez besoin pour créer les conditions d'une expérience de jeu mémorable dont vos joueurs parleront encore des années plus tard.

Préparatifs

Pour lancer cette campagne, il vous faut un exemplaire de *Warhammer, le Jeu de Rôle* (*WJDR*). *Les Mille Trônes* renvoie aussi à la plupart des suppléments et guides de *WJDR*, notamment le *Bestiaire du Vieux Monde*, *Les Royaumes de Sorcellerie*, *Le Tome de la Corruption*, *Le Tome de la Rédemption*, *La Reine des Glaces* et *Les Maîtres de la Nuit*. Posséder ces ouvrages sera certainement un plus pour votre expérience, mais ils ne sont pas absolument nécessaires au lancement de cette campagne.

Au contraire d'autres aventures *WJDR* comme *Les Voies de la Damnation*, *Terreur à Talabheim* et *Le Duché des Damnés*, il n'est en revanche pas indispensable pour vous de lire le livre entier avant de débuter. Vous devriez au moins le parcourir en portant une attention particulière aux résumés des chapitres afin d'avoir une petite idée de ce qui se trame. Mais il vous faut simplement préparer une aventure à la fois. Garder sous la main un calepin ou une liasse de feuilles libres est une bonne idée. Vous y griffonnerez vos notes sur le déroulement de la partie en cours et ses péripéties, de façon à pouvoir modifier ensuite diverses sections en fonction des choix faits par les joueurs en début de campagne.

L'illusion du choix

Aucun joueur n'aime se faire mener par le bout du nez. Ce qu'apprécient les joueurs, c'est de prendre leurs propres décisions – où ils veulent aller, ce qu'ils veulent faire et, de leur point de vue, la meilleure façon de s'y prendre. Dans une campagne d'une telle envergure, tous les choix des joueurs contribuent à la complexité des futures aventures de l'ouvrage, chaque complication risquant de ne pas cadrer avec les choix présumés d'épisodes antérieurs. Vous pouvez être tenté de pousser les PJ sur certaines voies, de les propulser vers une ligne prédéfinie de conduite afin de passer au chapitre suivant. Ne cédez pas à ce genre de tentation. Laissez les personnages tirer leurs propres conclusions et décider de leurs propres actes dans la partie en cours. Ne les contraignez jamais à se conformer à ce qui est écrit. Être un bon MJ consiste notamment à se montrer capable de réagir aux actions des joueurs d'une manière qui soit agréable pour tous. Si les PJ font avorter un chapitre, vous aurez probablement un peu de travail en perspective pour modifier en conséquence les chapitres suivants de façon à ce que l'aventure suive une certaine logique. Vous aurez peut-être même à concocter au pied levé des scénarios supplémentaires pour combler des lacunes éventuelles au cours du jeu. Vous pouvez à cette fin vous inspirer d'une des aventures publiées, comme *Le Duché des Damnés* entre les **Chapitres I & II**, ou *Terreur à Talabheim* entre les **Chapitres VII et VIII**. Ou vous pouvez vous rabattre sur des scénarios plus modestes comme *One Fin Brutale*, *Drôles de Rencontres à Bögenhafen* ou n'importe laquelle des aventures incluses dans *La Crypte des Secrets*. Ces divers scénarios viendront étoffer la campagne, donnant aux PJ le sentiment que d'autres choses se trament dans le monde en marge de la Croisade et de leur marche sur Kislev.







POINTS DE DESTIN

Afin de survivre du début jusqu'à la fin, les PJ auront vraisemblablement besoin d'un certain nombre de points de Destin. En quelques sites, nous vous recommandons d'accorder des points de Destin, mais au cours du déroulement de la campagne, il vous reviendra toujours de décider ou non de leur octroi.

Des aventures indépendantes

Les Mille Trônes est conçu pour fournir une série d'aventures liées les unes aux autres et aptes à entraîner le personnage d'un joueur d'un bout à l'autre du Vieux Monde, l'exposant aux forces terrifiantes du mal et l'entraînant au bord de la folie avant que la campagne ne s'achève. Si c'est votre méthode de prédilection, rien ne vous empêche de découper les chapitres à votre convenance pour constituer des aventures à part entière. Avec de simples ajustements d'ordre mineur, chaque aventure peut en effet fonctionner de façon autonome, vous permettant d'insérer ces scénarios entre d'autres aventures ou encore d'en faire une campagne de votre propre invention.

La trame de la campagne

La campagne *Les Mille Trônes* englobe une série de neuf aventures ayant pour ouverture le décor des canaux de Marienburg et pour dénouement le cadre des grottes aquatiques, s'étendant sous les Dents de Shargun. Ces aventures individuelles sont les suivantes...

Chapitre I – L'appel du Chaos (tome I)

Dans cette aventure préliminaire, les personnages des joueurs sont engagés par un ou plusieurs intéressés pour infiltrer une nouvelle secte de fanatiques apparue littéralement du jour au lendemain, et partie de Marienburg pour rallier Altdorf. Le fil de leurs investigations les entraîne dans les zones décrépites de cette grande ville, dans les recoins obscurs de Templewijk et jusque dans les canaux miteux des Suiddock. Preuve est finalement faite que le garçon fut d'abord découvert dans un temple isolé consacré à Stromfels, et il est clair que les réponses se trouvent dans cette planque misérable.

Une fois que les PJ se sont mesurés aux mutants qui s'y terrent, ils apprennent la vérité sur les origines de Karl ainsi que l'identité du fomentateur de la tentative de rapt ayant initialement suscité la création de la Croisade. De retour à Marienburg, les PJ doivent s'aventurer dans les taudis et les ghettos du Doodkanaal, y repérer le dernier cultiste et survivre en fin de compte aux périls que recèlent les égouts afin d'apprendre l'emplacement de la redoute cachée du culte de Nurgle. Et là, au terme d'un combat acharné contre une abomination de Nurgle, les PJ découvrent qu'un cultiste a infiltré la Croisade pour servir de sinistres plans.

Chapitre II – Une paix troublée (tome I)

Le chapitre suivant reprend quelques jours après le départ de Marienburg des PJ, apparemment lancés à la recherche du culte de la Croisade. En chemin, ils sont abordés et faits prisonniers par un groupe de Blauesblut, qui les soupçonne d'être des criminels et qui cherche à récolter la prime certainement offerte pour leur capture. Emmenés au village de Pfeifeldorf, les PJ doivent attendre qu'on vérifie l'authenticité de leurs pièces d'identité – si tant est qu'ils en aient. Dans l'intervalle, ils sont fortement encouragés à élucider certains des récents événements concernant une poule volatilisée, un suicide apparent, et un mystérieux culte du Sang. L'aventure se poursuit d'une façon qui dépendra des actions des personnages mais dont le point d'orgue final sera la révélation que le culte du Sang n'a aucun rapport avec le Chaos – il serait en fait basé sur celui d'un vampire Dragon de Sang récemment restauré !

Chapitre III – La Croisade de l'Enfant (tome I)

Ayant survécu à de criminelles machinations à Pfeifeldorf, les personnages des joueurs poursuivent leur recherche de la Croisade de l'Enfant. Alors qu'ils se rapprochent du but, ils mesurent chaque jour un peu plus les ravages des croisés, à la vue des décombres qu'ils ont laissés dans leur sillage et d'une campagne en ruine. Après leur rencontre avec un prêtre particulièrement médiocre et peu convaincant, et après avoir survécu à une attaque de mutants, les PJ sont sauvés par des elfes sylvains. Ceux-ci leur demandent de les aider à partir à la recherche du camp des croisés. Une fois leur but atteint, les PJ sont les témoins de première main du pouvoir de l'Enfant, et peuvent se retrouver à prendre fait et cause pour le rejeton révélé de Sigmar.

À la fin de ce chapitre, les personnages des joueurs devraient en avoir fini ou pratiquement avec leur première carrière.

Chapitre IV – En lettres de sang (tome I)

Ayant sauvé ou contribué à sauver l'Enfant (ou du moins juste regardé les autres faire), les PJ ont mérité leur place au sein de la Croisade. Délaissés par les elfes sylvains, ils reprennent leurs tours de garde et ont une chance d'apprendre à mieux connaître les membres du concile attachés à la protection du jeune Karl. En chemin pour Altdorf, les PJ sont priés de faire toute la lumière sur les allégations selon lesquelles un culte du Chaos œuvrerait en sous-main dans les rangs de la Croisade. Ce faisant, ils constatent que la corruption règne en maître parmi ses membres, des plus humbles aux plus importants.

Avant qu'ils n'aient l'occasion d'étaler cette corruption galopante au grand jour, la Croisade atteint Altdorf. L'Empereur et le grand théogoniste repoussant Karl, un des conseillers du garçon suggère de le faire entrer subrepticement en ville. Les PJ se voient priés de participer au subterfuge, mais leur présence ne suffit pas à déjouer le piège. Le conseiller file avec l'Enfant, laissant les PJ se battre pour sauver leur peau.

Cette trahison pousse à une investigation qui entraîne les personnages dans les taudis d'Altdorf. Remontant plusieurs pistes, les PJ finissent par démasquer en ce membre d'un groupe d'autodéfense un mutant fourbe et traître, tout en étant traqués à leur tour par les Chasseurs de sorcières. En contrepartie, toutes ces péripéties leur valent de contracter d'importantes alliances. Au final, ils ne sont pas assez rapides pour retrouver l'Enfant et ils apprennent qu'il doit être soumis à un affreux rituel destiné à le métamorphoser en un esclave volontaire du Chaos !

Chapitre V – Les métamorphoses de la villa Hahn (tome I)

Lancés aux trousses du cultiste en fuite Tobias, les PJ font face à la perspective d'un long trajet par la Drakwald pour faire main basse sur le *Collier de l'Indéfectible Loyauté*, un artefact maudit qui serait resté au domicile du traître. Arrivant encore trop tard sur les lieux, les personnages constatent sa disparition. En explorant cependant les ruines de la vieille demeure, ils glanent le nom de Ruprecht, apprenant que Tobias a un autre maître en ce vil sorcier du Chaos. Au prix de quelque investigation et exploration, les PJ finissent par tomber sur la maison native du serviteur du Chaos et découvrent l'infestation macabre d'un culte du Chaos appelé la Maladie Éternelle. En définitive, leur persévérance paye, et ils découvrent en outre un temple caché dans lequel l'aventure connaît son point culminant lors d'une bataille épique opposant les vampires et les cultistes aux PJ.

Chapitre VI – Les Hérauts d'une Aube Nouvelle (tome II)

S'étant occupés des sous-fifres de Ruprecht, des cultistes de la Maladie Éternelle et ayant récupéré Karl (à moins qu'ils n'aient de nouveau laissé filer le gosse entre leurs doigts), les PJ parviennent au campement des Croisés, en périphérie de Wolfenburg. À l'instar de la cité en ruine, le campement est dans un état pitoyable. L'absence du garçon a provoqué de graves fractures tout en favorisant l'émergence de nouveaux groupuscules assoiffés de pouvoir, nourrissant tous leurs propres desseins pour la Croisade. Qui plus est, cet état miteux a permis à des forces d'une nature plus sinistre encore d'infiltrer le culte – et en particulier, un vampire nécrarque de haut rang qui compte bien anéantir le jeune Karl afin de prouver que lui-même est le légendaire Champion des Ténèbres. Les PJ reviennent à la Croisade, sont à la barre d'intrigues déroutantes et finissent par repousser le seigneur vampire quand celui-ci lance son offensive contre le garçon au beau milieu d'une cérémonie grandiose se déroulant en son honneur.

À la fin de ce chapitre, les PJ devraient achever leur deuxième carrière.

Chapitre VII – Que la mort nous sépare (tome II)

Karl est de nouveau porté disparu, et on en appelle aux PJ pour le retrouver. Lancés sur ses traces dans la mégalopole de Talabheim, les personnages remontent par inadvertance la mauvaise piste en suivant celle d'Ahmed, kidnappé jusque dans les contrées hantées de la Sylvanie. Se retrouvant entraînés dans une kyrielle de péripéties annexes, de fausses pistes et plongés dans des environnements dynamiques, les aventuriers rattrapent finalement le bonhomme, pour découvrir alors qu'il doit épouser une redoutable comtesse vampire, laquelle est persuadée que son rituel permettra l'avènement du terrifiant Âge des Mille Trônes.

Chapitre VIII – La Sorcière Noire (tome II)

S'étant attiré le mécontentement des vampires Von Carstein, les PJ découvrent qu'ils ont été bernés, et qu'il n'y a nulle trace de Karl aux abords de la Sylvanie. Ils doivent se hâter de le rattraper à Kislev avant que l'Enfant ne tombe entre les griffes de ceux qui ne demandent qu'à l'utiliser à leurs viles fins. Les PJ traversent de nouveau l'Empire, apprenant que la Croisade a été victime de luttes intestines et de fourberies, les survivants loqueteux du culte se dirigeant également vers Kislev. Avec un bon mois de retard à rattraper, les PJ progressent de façon satisfaisante toutefois, et localisent les survivants de la Croisade dans le hameau de Zhidovsk, haut lieu de phénomènes étranges et de terribles secrets.

Chapitre IX – Le Ventre de la Sorcière Noire (tome II)

La fin approche. Après avoir exploré le hameau de Zhidovsk, les PJ apprennent que Karl s'est rendu dans le Ventre de la Sorcière Noire, au fond d'un étang maléfique. Les PJ doivent s'aventurer dans ses profondeurs, en repérer l'accès et explorer les boyaux interminables de l'antre de la Sorcière Noire. En se basant sur les indices qui leur sont présentés, les PJ localisent le sanctuaire secret. Ils doivent faire vite, car la sorcière est sur le point de conclure son rituel – ce n'est plus qu'une question d'heures. En cas de succès, la fin de l'Empire sera annoncée.

ENTRÉE EN SCÈNE DES HÉROS

La nature de cette campagne nécessite un peu de doigté quand on en vient aux personnages des joueurs. Elle requiert non seulement un bon mélange d'aventuriers, mais également pas mal de travail de votre part pour apporter la motivation et l'inspiration que ces pages devraient pouvoir initier, afin d'aider les joueurs à atteindre une conclusion palpitante. Le plus grand défi que vous aurez à relever cependant ne consiste pas à faire suivre le droit chemin à tous les personnages non joueurs ou à vous rappeler tous les menus détails de l'intrigue, mais il concernera les personnages des joueurs eux-mêmes. Les conseils suivants devraient contribuer à vous guider, les joueurs et vous, pour créer un groupe intéressant de héros ayant un enjeu certain dans l'issue de cette campagne.

Les races

À première vue, le thème de la campagne *Les Mille Trônes* semble concerner l'humanité, se souciant largement de l'avenir et de la sécurité de l'Empire. On pense – ses partisans du moins – que Karl est le rejeton de Sigmar, l'héritier impérial, et au fil de son évolution, le mystérieux enfant perturbe les assises de la société en poussant les villages au soulèvement, en divisant les couples, les parents et les enfants, en semant la zizanie dans son sillage. Autant de facteurs positifs aux yeux des prétendants au trône de l'Empire, avides de s'emparer de ces terres, mais qui ne manqueront pas d'inquiéter tous ceux qui viennent du Vieux Monde…

Les nains

Selon les nains, Sigmar est un grand héros, responsable de l'alliance durable entre l'Homme et le Nain. Si l'on considère la façon dont les nains vénèrent leurs ancêtres, exaltant leurs mânes et s'efforçant toujours d'être à la hauteur de leurs augustes prédécesseurs, voir réapparaître Sigmar en chair et en os devrait au moins exciter la curiosité de l'un d'eux. Sinon, un nain pourrait tout aussi bien nier les prétentions divines de l'Enfant et œuvrer à jeter le discrédit sur lui comme sur ses conseillers, voyant dans la Croisade et dans toute la folie qui l'entoure une véritable abomination. Finalement, bien des nains vivent dans des villes humaines, considérant l'Empire comme leur royaume. Le voir perturbé par de nouvelles factions démentes d'humains victimes d'illusions suffirait à faire bouillonner n'importe quel nain de rage.

Les elfes

Les elfes n'ont pas tendance à se soucier des affaires de l'humanité ni à s'en mêler à moins que la menace qu'ils affrontent ne s'étende au monde entier, comme avec le cas récent de l'Incursion du Chaos, la Grande Guerre contre le Chaos, ainsi que d'autres temps où le désastre paraissait imminent. Au début de la campagne, la Croisade de l'Enfant ne présente aucun de ces risques et impliquer un elfe dans un énième exemple des faiblesses humaines peut exiger un certain effort d'imagination. Les elfes originaires de Marienburg risquent cependant de partager les craintes de la compagnie, pensant déceler quelque puissance secrète à l'œuvre derrière toute cette confusion et ces bouleversements à la chaîne. Ce genre de perturbations a tendance à partir en vrille, hors de tout contrôle, et un personnage elfique pourrait être entraîné au fil des différents développements de l'intrigue jusqu'à ce que la vérité de l'héritage de Karl puisse éclater au grand jour. Une autre option serait de se reporter à l'amorce « **Stupides humains** » décrite dans le **Chapitre I**. Auquel cas, le ou les PJ elfes sont directement au service d'Avatil Foulécume, et leurs liens de loyauté envers leur aîné devraient se révéler assez résilients pour pouvoir les mêler à toute l'affaire.

Les halflings

Les versatiles halflings sont de loin les plus difficiles à incorporer à la campagne *Les Mille Trônes*. Ils ont certes intérêt à ce que l'Empire ait un bel avenir, mais ils se montrent rarement assez fiables ou suffisamment dévoués pour susciter durablement l'intérêt en ce qui concerne la Croisade sans user d'un autre subterfuge quelconque pour attirer semblable personnage dans la mêlée. Un halfling un peu fou qui aurait vu ses affaires réduites à néant lors de la formation ou du passage de la Croisade pourrait en arriver à crier vengeance. Un autre pourrait s'enrôler afin d'exploiter au mieux les failles des adeptes dupés. D'autres encore pourraient s'impliquer dans la campagne en raison d'amis ou d'anciens camarades séduits par l'aura de Karl. Une sollicitude peu caractéristique poussera alors l'aventurier halfling à mener sa petite enquête au sein de la Croisade histoire d'en jauger la légitimité.

Les étrangers

Si l'action des *Mille Trônes* se concentre sur l'Empire, les conséquences qu'entraîne la Croisade peuvent avoir des répercussions jusque dans le Vieux Monde, exerçant leur influence sur la vie des gens un peu partout. Un chevalier bretonnien pourrait se retrouver mêlé à l'intrigue après le sinistre avertissement de la Dame lors d'une vision. Des Estaliens, des Tiléens et d'autres pourraient également suivre le mouvement aux côtés de personnages investis, agissant tout au long de la campagne par loyauté envers leurs camarades. Mais il est tout autant possible qu'un membre de la famille, un bien-aimé ou un ami tombé à son tour sous l'emprise de Karl ait rejoint la Croisade envers et contre tout bon sens.

Composition du groupe

Davantage que la race ou la nationalité, le plus grand défi que vous aurez à relever quand on en vient à vos joueurs, c'est la composition du jeu. La méthode aléatoire de la génération des personnages peut engendrer des groupes dynamiques d'aventuriers disparates qui donneront lieu à d'excellentes opportunités de caractérisation, de façon à camper au mieux les personnages. Les méthodes standards de création des personnages peuvent cependant aboutir à des parties inégales, certains « rôles » étant incarnés par plus d'un personnage au détriment de l'aptitude du groupe à gérer les défis qui se présenteront immanquablement à lui. Les informations qui suivent devraient vous aider à prendre les meilleures décisions pour ce groupe en particulier.

La méthode aléatoire

Dans *Warhammer, le Jeu de Rôle*, il n'y a guère plus amusant que de lancer les dés sur la grande table des carrières pour voir quel misérable hère ou au contraire quel héros vous vous retrouverez à incarner. Avec des chances quasiment égales de jouer un Noble comme d'interpréter un Charbonnier, une partie élaborée à partir des résultats de carrière complètement aléatoires constitue un amalgame intéressant de héros pouvant générer des liens étroits et palpitants. Si vous choisissez de recourir aux méthodes standards de création de personnage établies dans *WJDR*, encouragez les joueurs à énoncer leurs raisons à unir leurs efforts comme leurs destins dans l'aventure. Ce faisant, ils auront d'autant plus intérêt à coopérer et donc, tireront davantage d'amusement d'une telle campagne. S'ils ont besoin d'aide, il est recommandé que vous vous rabattiez sur l'amorce « **Au Service de Sigmar** » du **Chapitre I** afin de fournir une raison solide à cette association pour le moins insolite.

La méthode des rôles

Tout examen des carrières du *WJDR* révélera qu'il existe plusieurs rôles ou concepts de nature à étayer les différentes carrières débutantes. Pour la plupart, ces carrières s'inscrivent dans le cadre d'une des grandes lignes suivantes : les érudits, les roturiers, les criminels, les rôdeurs et les guerriers. Dans toute campagne durable, un groupe idéal verra chacun de ses joueurs investir un créneau différent, leur permettant à tous de détenir des responsabilités et une place claires et nettes au sein de l'aventure, au fur et à mesure de son déroulement.

Comme règle optionnelle, faites que les joueurs sélectionnent chacun un des rôles. Évitez les répétitions à moins que tous les rôles soient déjà pourvus. Une fois que les joueurs ont leurs rôles sélectionnés, ils inaugurent leur carrière de départ en lançant 1d100 sur les tables suivantes...

Les érudits

Les érudits englobent tout personnage ayant le bénéfice d'une éducation ou d'une formation complète. Par exemple, citons les Initiés, les Apprentis sorciers et les Nobles.

Les roturiers

Le sel de la terre, les roturiers ont à charge toutes les tâches ingrates nécessaires au bon fonctionnement de la société. Parmi de tels personnages, on trouve les Valets, les Serviteurs et les Bateleurs.

Les criminels

Soumis à nulle loi, les criminels opèrent hors des limites de la société. Ces personnages regroupent les Voleurs, les Agitateurs et les Hors-la-loi.

Les rôdeurs

Les rôdeurs sont des gens rustres qui vivent ou travaillent au grand air. Les carrières habituelles de « rôdeurs » concernent les Charbonniers, les Chasseurs et les Bûcherons.

Les guerriers

Le dernier archétype couvre tous les personnages de type martial – des carrières reflétant une formation assez complète au maniement des armes. Ou bien il s'agira de personnages de tueurs. Citons en exemple les Matelots, les Soldats et les Mercenaires.

La méthode du choix des joueurs

Naturellement, vous pourriez simplement laisser les joueurs sélectionner leur race et leur carrière. Et cela pourrait conduire à une multitude extravagante de Tueurs de trolls, d'Apprentis sorciers et de Gladiateurs. Mais évidemment, *Les Mille Trônes* est une campagne d'envergure. Et pour survivre, les joueurs auront probablement besoin de mettre toutes les chances de leur côté.

Les personnages de substitution

Une des réalités de *WJDR*, c'est la mortalité des joueurs. Le Vieux Monde fourmille de périls, et les ennemis sont partout à l'affût, que ce soit les brutes épaisses de service, ou les cruels cultistes jusqu'aux orcs déchaînés se livrant au saccage et aux épouvantables morts-vivants. *Les Mille Trônes* n'est pas différent, et la mort guette les imprudents, les insouciants et les imbéciles.

Le trépas des personnages est un problème épineux dans les JDR. D'un côté, c'est votre responsabilité de MJ de créer un environnement juste intégrant tous les éléments du cadre. Mais d'un

autre côté, vous ne voulez pas voir votre table de jeu encombrée de feuilles de personnage froissées et de joueurs abattus ou frustrés. Un personnage, surtout quand il est joué depuis plusieurs séances, est fondamental pour retenir l'intérêt du joueur dans la partie en cours. Faire disparaître un personnage bien développé n'est pas seulement décevant, cela contraint aussi le joueur à se construire tant bien que mal une nouvelle personnalité, à se trouver de nouvelles motivations ainsi qu'une façon de s'intégrer au groupe survivant. Chaque fois qu'un personnage meurt, il devient plus difficile pour le joueur concerné d'incarner un nouveau personnage sachant susciter l'intérêt.

Les aventures, dans les pages qui suivent, sont stimulantes, mais elles ne doivent pas fatalement entraîner des pertes. Histoire d'éviter de transformer cette campagne en un carnage de PJ abattus, gardez en tête les points forts et les aptitudes du groupe en sachant modeler en fonction les affrontements, en procédant aux ajustements nécessaires pour garder tout son impact au défi à relever – sans que ce soit aux dépens de l'amusement.

Quitte à ce qu'un personnage meure – ce qui se produira inéluctablement –, vous devez déterminer comment ramener un personnage de substitution au cœur de l'action susceptible de présenter le même intérêt et la même conviction afin de ne pas perdre l'amorce, et cela en évitant les clichés ou les manœuvres maladroites. Par chance, la Croisade est un excellent tremplin à la création de PJ de substitution puisque ce culte attire une vaste gamme de gens venus de tout horizon. Dans les chapitres où les PJ sont loin du culte, vous devriez penser à la menace ou aux conséquences du culte de Karl en élaborant les origines du personnage de substitution comme moyen de garantir l'investissement dudit personnage dans l'intrigue en plein essor.

Émousser le tranchant de la mort

Puisque la mort des personnages est un fait, une façon de retenir l'intérêt pour les PJ consiste à accorder au joueur des bénéfices supplémentaires lorsqu'ils présentent leur nouveau personnage.

La nature de la récompense devrait être adaptée au joueur et à la nature des circonstances dans lesquelles il a perdu son personnage précédent. De bonnes options incluent de donner au personnage une pièce d'équipement supérieure ou une avance supplémentaire. Vous pourriez également consentir au joueur des bénéfices contextuels aussi bien que sous forme de contacts, d'alliés, de séides et ainsi de suite.

Nombre de MJ requièrent des personnages de substitution afin d'en créer de nouveaux sans points d'expérience. Et si cela convient parfaitement dans les premiers chapitres, une telle stratégie peut se révéler désastreuse dans les épisodes ultérieurs. Les PJ de substitution devraient avoir de l'expérience en fonction du chapitre en cours. Reportez-vous aux conseils de la **Tables 0-6 : Personnages de substitution et expérience**.

Les Mille Trônes

Une fois que les joueurs ont tous constitué leurs personnages, la dernière chose dont vous ayez besoin, c'est de décider comment ils se sont retrouvés à Marienburg et pourquoi lorsque la campagne débute. Des suggestions pour diverses amorces d'aventure sont présentées au **Chapitre I**. Choisissez la vôtre avec sagesse en vous fondant sur les préférences et le style des joueurs. Utilisez une amorce plus répressive si les personnages ne sont pas aptes à entreprendre des missions de leur propre initiative, ou une amorce plus souple si au contraire ils se jettent constamment dans la gueule du loup. Quoi que vous décidiez, nous pouvons vous garantir que la campagne *Les Mille Trônes* ne ressemblera à aucune autre aventure dans laquelle vous vous serez lancé !
















TABLE 0–1 : CARRIÈRES ACADÉMIQUES

Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Apprenti sorcier	01-28		01-18	
Chirurgien barbier		01-33	19-27	
Émissaire elfe	29-56			
Étudiant	57-76	34-00	28-45	01-34
Initié			46-63	
Noble			64-82	35-67
Scribe	77-00		83-00	68-00

TABLE 0–2 : CARRIÈRES ROTURIÈRES

Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Artisan	01-60	01-18	01-07	01-15
Bateleur	61-00	19-29	08-15	16-26
Bourgeois		30-36	16-22	27-41
Chiffonnier		37-39	23-30	
Geôlier			31-34	42-56
Mercanti		40-46	35-42	
Mineur			43-50	57-77
Passeur		47-49	51-54	
Paysan		50-70	55-62	
Pêcheur		71-73	63-70	
Ratier		74-76	71-78	78-92
Régisseur			79-82	
Serviteur		77-93	83-90	93-00
Sorcier de village			91-94	
Valet		94-00	95-00	

TABLE 0–3 : CARRIÈRES CRIMINELLES

Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Agitateur		01-11	01-11	01-11
Contrebandier		12-21	12-22	12-28
Coupe-Jarret			23-33	
Escroc	01-33	22-40	34-45	
Hors-la-loi	34-66	41-49	46-56	29-44
Pilleur de tombes		50-67	57-67	45-60
Spadassin			68-78	61-83
Trafiquant de cadavres		68-77	79-89	
Voleur	67-00	78-00	90-00	84-00

TABLE 0–4 : CARRIÈRES DE RÔDEURS

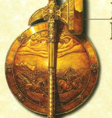
Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Batelier			01-08	
Bûcheron			09-17	
Charbonnier		01-13	18-25	
Chasseur	01-20	14-34	26-33	01-15
Chasseur de primes		35-42	34-41	
Cocher			42-48	16-39
Collecteur de taxe		43-50	49-56	40-59
Éclaireur	21-35		57-63	
Écuyer			64-70	
Gardien tribal	36-52			
Marin	53-67		71-77	60-68
Messager	68-82	51-72	78-85	
Patrouilleur			86-92	
Porterune				69-00
Sentinelle halfling		73-85		
Vagabond	83-00	86-00	93-00	

TABLE 0–5 : CARRIÈRES MARTIALES

Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Berserk norse			01-03	
Combattant des tunnels				01-12
Diestro estalien			04-06	
Fanatique			07-17	
Garde		01-25	18-28	13-18
Garde du corps			29-39	19-31
Gladiateur			40-50	32-47
Kossar kislevite			51-53	
Matelot			54-64	48-51
Mercenaire	01-00	26-50	65-75	52-69
Milicien		51-75	76-89	70-81
Soldat		76-00	90-00	82-89
Tueur de trolls				90-00

TABLE 0–6 : PERSONNAGES DE SUBSTITUTION ET EXPÉRIENCE

Chapitre	Expérience
Un	0
Deux	300
Quatre	900
Cinq	1 200
Six	1 500
Sept	1 800
Huit	2 100
Neuf	2 400



L'APPEL DU CHAOS

« Toutes ces parlottes à propos de droits, de commerce et de liberté... Quelle absurdité! Des fadaises pareilles, ce n'est qu'un masque de plus de la cupidité humaine, et de la promptitude des hommes à se trahir les uns les autres. Les Marienbourgeois? Des salauds sans une once d'honneur, tous autant qu'ils sont! »

— Othrun Karlikson, Gladiateur nain

Chapitre I

La campagne *Les Mille Trônes* s'ouvre à Marienburg, la seule ville à s'être détachée de l'Empire avec succès. Elle ne s'apparente à aucune autre agglomération du Vieux Monde en ce que, en ses murs, un homme est jugé à l'aune de son esprit, de son génie pour l'innovation et non pas sur les hasards de sa naissance. À la force du poignet – et pour peu qu'il soit assez déterminé –, un paysan de basse extraction peut s'élever au-dessus de sa modeste condition et prétendre à davantage. De telles opportunités ne vont toutefois pas sans risques, car si les hommes peuvent connaître une ascension sociale fulgurante et s'arroger une belle puissance, plus dure aussi sera la chute, et plus spectaculaire leur déchéance dans une misère noire. Pour chaque roturier échappant à la pauvreté, une dizaine d'autres restent à la botte des riches et des puissants. Certains ne sont que des culs-terreux, d'autres pouvant au contraire être des nobles tombés en disgrâce, des prêtres défroqués – bref, une kyrielle de personnages disparates venus de tout bord, de castes, d'origines et de nations diverses. Cette cité est effectivement celle des nouveaux départs dans la vie – mais aussi celle de la fin... Un constat que reflète précisément le **Chapitre I** de cette ambitieuse campagne.

Contexte de l'aventure

Il y a sept ans, des répurgateurs traquèrent les membres d'un culte de Stromfels – une divinité fréquemment supposée être une interprétation dévoyée de Manann –, purgeant les lieux de leur influence maléfique et les massacrant par le feu et l'épée. Au milieu de ce déchaînement de violence, ils découvrirent un beau bébé... Lui jeter un seul coup d'œil suffisait à faire palpiter le cœur en inspirant des sentiments de loyauté et d'obligation. Ceux qui posèrent ainsi les yeux sur l'Enfant ressentirent le besoin impérieux de le protéger de toute espèce de danger, et de le défendre bec et ongles. Dans leur admiration sans borne pour le bébé, et tout aux craintes qu'il leur inspirait, les répurgateurs jaugèrent que le culte nourrissait d'affreuses intentions à son encontre, et qu'il leur incombait de le défendre. Ils l'enlevèrent, le faisant donc disparaître comme par enchantement dans l'orphelinat shalléen de Marienburg.

La mère abbesse dirigeant l'institution accepta d'abord l'Enfant sans réserve. Mais, avisée et pleine de la sagesse de sa divine Maîtresse, elle sut voir plus loin que le charme du petit, en déduisant que quelque chose clochait – terriblement. Par crainte des effets qu'un tel charme exercerait sur elle comme sur les autres prêtresses – qu'elle estimait (à tort) être aussi résolues qu'elle –, la mère abbesse jugea préférable de ramener l'Enfant aux répurgateurs afin qu'ils lui réservent le sort de n'importe quel mutant. Et elle confia cette tâche à sa disciple la plus loyale et la plus dévouée. Mais même dans sa grande sagesse, elle ne sut anticiper toute l'étendue de l'influence de l'Enfant sur autrui. La prêtresse chargée de le ramener aux répurgateurs ne put finalement s'y résoudre, sachant pertinemment comment les serviteurs de Sigmar traiteraient le bébé. En toute bonne conscience, elle ne pouvait livrer à une mort certaine un bébé aussi charmant, tellement innocent, un être pur à l'esprit forcément limpide... Ayant échoué dans sa mission de confiance, elle revint sur ses pas et dissimula l'Enfant avec la complicité d'autres sœurs qui partageaient son empressement, dans une pièce secrète indigne de l'attention de la mère abbesse.

Les années suivantes, l'Enfant que les sœurs en vinrent à prénommer Karl grandit. Tout comme son pouvoir et son influence... Pour ceux qui avaient le don du troisième œil, Karl rayonnait avec tout l'éclat d'un phare, une colonne de lumière divine vibrant d'une présence d'Outre-Monde... Un tel éclat ne pouvait qu'attirer l'attention d'hommes moins qu'honorables, alors pourtant que l'Enfant était dissimulé au cœur de l'orphelinat. Un de ces individus en particulier, un vil sorcier du Chaos du nom de Ruprecht vit en l'Enfant un énorme potentiel. Écrasant depuis toujours l'Empire et ses populations de son dédain, Ruprecht guettait la moindre occasion de le renverser et de balayer le concept éculé de Sigmar au profit du culte des véritables dieux, à commencer par Nurgle.

Grâce à ses divinations, Ruprecht élucida la source des pouvoirs du tout jeune Karl, voyant se confirmer le potentiel d'un renversement de l'hégémonie de l'Empire. Il savait d'avance que l'influence de l'Enfant s'exercerait pleinement sur les mortels à la faible volonté. S'il disposait d'assez de temps, il pourrait fomenter un soulèvement visant au final à asseoir le gamin sur le trône de Karl Franz. Tapi dans l'ombre, il tirerait les ficelles du nouvel ordre à






établir et, de ses conseils, modèlerait l'Empire à l'image fétide de l'Immonde.

Face à la puissance incroyable de l'Empire, un homme lucide aurait pu renoncer à de tels plans – pas Ruprecht. À la lumière de la récente Incursion du Chaos et de tout le mysticisme entourant le grand héros Valten (certaines sectes extrémistes de zélotes prétendant qu'il s'agit de Sigmar Réincarné), Ruprecht estima que les peuples de l'Empire étaient mûrs pour être conquis, tant ils aspiraient à quelque signe divin susceptible de les aider à surmonter des temps aussi troublés depuis la dernière guerre, en pavant la voie à un avenir radieux. Le gamin, ce fameux Karl, serait le symbole vivant de l'espérance de l'Empire, et avec un tel « don », Ruprecht était assuré de courir à la victoire.

Il avait donc besoin de l'Enfant, et vite. Ayant déjà séjourné à Marienburg en qualité de membre d'un culte mystérieux de Nurgle, il fit jouer les faveurs qu'on lui devait, utilisant ses alliés implantés en ville pour enlever le petit. Une fois que ceux-ci se seraient emparés de lui, ils devraient lui flétrir le torse de l'emblème de la comète à deux queues, puis le conduire dans la tour du sorcier, au cœur du Pays des Trolls.

C'était un plan simple... Le *bic*, c'est que les plans simples sont souvent les plus susceptibles d'aller à vau-l'eau...

Les cultistes repérèrent le garçon sans trop de peine, l'arrachèrent à sa pièce dérobée et le conduisirent dans une forge, où un fer à marquer chauffait sur un lit de braises, prêt à l'emploi. À leur arrivée, ils plaquèrent leur petite victime sur le dos pour flétrir ses chairs de l'emblème de la comète à deux queues. Mais sous le coup de la brûlure, de la douleur et de la terreur, le garçon réussit à échapper à ses ravisseurs, par chance ou peut-être du fait d'une intervention divine. Empoignant le premier marteau à lui tomber sous la main, il sortit en trombe dans la rue, offrant aux regards de tous les passants le spectacle de son torse flétri, le sceau magique le marquant de sa grandeur. Les cultistes le poursuivirent dans la rue, s'exposant de façon irréfléchie et stupide, et alors qu'ils tentaient de l'encercler, le garçon contre-attaqua de main de maître – la cervelle du chef des adorateurs gicla à la ronde.

Une démonstration suffisante aux yeux des passants, nombre d'entre eux étant eux-mêmes des réfugiés de l'Empire fuyant la violence du Seigneur de la Fin des Temps. Ils se jetèrent sur les cultistes survivants pour en faire de la charpie, leur fureur aiguillonnée par le don surnaturel de l'Enfant. Leur massacre perpétré, ils s'en détournèrent comme un seul homme pour examiner le garçon, avisant sa crinière blonde, les queues de la comète qui lui zébraient le torse, le marteau et... pas trace d'une seule estafilade sur ses joues. Dans leurs esprits, il ne pouvait s'agir que de Sigmar en personne, forcément... de retour en ce monde pour conduire l'humanité hors des ténèbres du règne de la terreur et de la souffrance, la guider sur la voie d'une nouvelle ère prophétique.

Ils hissèrent le gamin sur leurs épaules, le portant en triomphe jusque devant le prêtre de Sigmar en poste à Marienburg, un homme vieillissant nommé Helmut. Alors qu'ils parcouraient les rues, toujours plus de passants se joignaient à leur cortège triomphal, désireux d'assister à une scène miraculeuse. Enfin, sur les marches même du temple de Sigmar, Helmut se tint devant la foule assemblée et... sitôt que ses yeux se posèrent sur l'Enfant, il tomba sous le charme. Il confirma le credo populaire, s'agenouillant en pleurant de peur, de respect et même de soulagement.

La semaine qui suivit fut particulièrement mouvementée, la ville entière, chamboulée, en faisant des gorges chaudes. Toujours plus de gens qui avaient fui l'Empire se rassemblèrent autour de l'Enfant pour l'écouter ou bien sentir son contact frais et apaisant sur leur front. Helmut poussa Esmer, le théogoniste frappé d'exil, à reconnaître officiellement le garçon. Et pendant ce temps, la popularité de l'Enfant croissait. Y voyant une opportunité de recouvrer sa position auprès de Volkmar, l'ancien grand théogoniste accepta en désignant l'Enfant comme l'Héritier de Sigmar, et il accorda sa bénédiction au jeune Karl devant des milliers d'adeptes.

Si certains auraient pu se contenter de la bénédiction d'Esmer, les suivants de Karl, eux, se scindaient en factions manœuvrant déjà en sous-main pour étendre leur sphère d'influence. Et quelques-uns, des plus lucides quant à la politique politicienne d'Esmer, arguèrent du fait que Karl ne recevrait jamais la légitimité qu'il lui fallait pour guider l'Empire sur la voie d'une nouvelle ère, à moins que le véritable grand théogoniste et, de fait, l'Empereur en personne, ne confirment son essence divine. Ainsi se forma la Croisade de l'Enfant, des partisans quittant en masse Marienburg pour gagner Altdorf, en marche vers l'avenir glorieux de l'humanité.

Hélas, leur dévotion et leur piété étaient pure illusion, car ces foules d'enthousiastes sont à leur insu tombées sous l'emprise du curieux pouvoir de Karl et – ironie du sort – sous celle de Ruprecht.

Trame de l'aventure

L'appel du Chaos trouve les personnages des joueurs à Marienburg, au lendemain du bouleversement de l'apparition de Karl et de l'exode massif qui s'en est suivi. Alors que nombre de gens se félicitaient de voir certains des éléments les plus indésirables de la cité tourner les talons, tous ne sont toutefois pas convaincus que Karl soit bel et bien le rejeton de Sigmar, d'aucuns soupçonnant même des puissances plus sinistres à l'œuvre derrière toute l'affaire. Il incombe donc aux personnages des joueurs, à la solde d'un ou plusieurs commanditaires, d'enquêter sur ce curieux développement et de découvrir la vérité sur Karl, d'en apprendre davantage sur ses origines, sur les instances sinistres qui doivent certainement agir en coulisse.

Dans cette aventure, les premiers mouvements sont pour beaucoup en rapport avec les personnages qui remontent les différentes pistes se présentant à eux à mesure que leurs investigations progressent, et qu'ils persistent à découvrir tout ce qu'ils peuvent sur le garçon. Au travers de leurs recherches, les PJ devraient glaner assez de renseignements pour les conduire au Marais Maudit, où le culte très diminué de Stromfelds se réunit encore dans la fange pour accomplir des rites inavouables au nom de leur dieu noir. Enquêtant sur le repaire des cultistes, les PJ apprennent l'identité de celui qu'ils rendent responsable de l'agression dirigée contre le garçon. Ils doivent alors regagner la ville au plus vite et le retrouver avant qu'il ne soit trop tard.

Mais il est hélas trop tard, l'homme étant mort. Une enquête plus poussée à propos du défunt révèle enfin l'emplacement d'un temple secret de Nurgle, partiellement enlisé dans la vase où s'est construite Marienburg. Les personnages des joueurs doivent braver les dangers des égouts de la ville, avec leur lot d'hères terrifiants, pour déterminer quelle instance maléfique est réellement à l'œuvre derrière cette Croisade de l'Enfant.

Les amorces de l'aventure

Il existe un certain nombre de méthodes pour « accrocher les joueurs » dans cette aventure, plusieurs options fonctionnelles étant présentées ici. Dans l'ensemble, elles requièrent l'introduction d'un commanditaire, un tiers ayant partie liée à l'affaire, qu'inquiètent le garçon et cette croisade potentiellement désastreuse. Une solution qui a le mérite d'être, et de loin, la plus simple... Il vous suffit de choisir une amorce correspondant au mieux à la dynamique du groupe. Si vous avez un peu plus d'expérience avec *WJDR*, vous pourriez envisager d'employer plusieurs amorces différentes, voire une pour chaque PJ ou duo de PJ. Sinon, libre à vous de vous dispenser de ces amorces envisageables au profit d'un nouveau mécanisme de lancement de la campagne. Dans ce cas, assurez-vous que « l'amorce » suffise non seulement à faire vivre aux personnages le chapitre jusqu'à son dénouement, mais également le reste de la campagne.




Stupides humains

Les hauts elfes, que les citadins humains surnomment les elfes des mers, résident à Marienburg depuis longtemps, la ville leur servant de portail sur l'Empire et le Vieux Monde. Dans le quartier elfique de Marienburg, ces êtres reclus disposent de leur propre service d'ordre, se tenant aussi éloignés que possible de leurs concitoyens. Toujours sur leur quant-à-soi caractéristique, les elfes mettent un point d'honneur à rester au-dessus des basses menées des hommes qui passent leur temps en vaines querelles. Mais en l'occurrence, la folle envolée de la Croisade de l'Enfant, un phénomène aussi subit que fulgurant, a incité une minorité d'elfes à s'y intéresser de plus près. Un marchand mineur du nom d'Avatil Foulécume a pris la tête des investigations. Il soupçonne, non sans raison, des forces sinistres d'agir en tapinois. Il aborde les personnages, cherchant à exploiter leurs talents uniques pour aller au fond de cette prétendue « Croisade » et en apprendre le maximum sur le garçon en question. Les personnages qui acceptent cette demande reçoivent dix couronnes d'or (co) pour mener leur mission à bien.

Au service de Sigmar

Les Marienbourgeois sont réputés pour être peu coopératifs dès qu'il s'agit de seconder les templiers de Sigmar dans leur quête de justice divine, de les aider à capturer des cultistes et des mutants en fuite. Ainsi, les répurgateurs dans leur vaste majorité ne se donnent pas la peine d'essayer de s'assurer les services des organismes locaux chargés de faire respecter la loi – les Chapeaux noirs – préférant plutôt se reposer sur leurs propres intervenants de poids. Les PJ deviennent alors les sbires d'un répurgateur réputé dangereux, Roderick. Venu à Marienburg débusquer un sorcier renégat, celui-ci a été fort surpris de voir la cité donner naissance à un nouveau culte fanatisé de Sigmar. Puisqu'il s'est engagé à capturer le fugitif, il ordonne aux personnages des joueurs de surveiller les nouveaux cultistes afin de découvrir tout ce qu'ils pourront sur la Croisade, ses origines, sa nature et le milieu d'où vient le garçon.

Puisque les PJ sont au service du répurgateur, ils ne peuvent s'attendre à aucune récompense supplémentaire. Ils bénéficient néanmoins du gîte et du couvert à Marienburg, pouvant en outre recevoir des fournitures et se voir prodiguer des soins médicaux à votre discrétion.

S'ÉCARTER DU DROIT CHEMIN

Ces investigations ont toutes les chances de partir en vrille... Les PJ pourraient se retrouver en délicatesse avec la loi, échouer à recueillir des indices vitaux, se faire tuer et ainsi de suite. À vous d'envisager diverses autres façons pour les PJ de reprendre le bon cap. Mais si les choses s'aggravent au point que les personnages ne puissent tout simplement plus conclure l'aventure comme il est prévu dans ces pages, pas de problème. Allez à la conclusion sans attendre davantage afin de pouvoir passer au chapitre suivant. Si les personnages risquent dans ce cas de rater des indices capitaux sur la nature de Karl et des puissances qui le manipulent, ils pourront toujours combler leur retard par la suite, et se remettre à niveau.

Ma fille a disparu!

Depuis longtemps, Crispijn van Haagen se traîne une réputation louche à force de s'adonner aux excès décadents en tout genre et de tremper dans de sombres entreprises illégales. Si les soupçons qui pèsent sur lui n'ont jamais pu être étayés, le fait demeure que la richesse et l'influence dont cette famille jouit dans la cité devancent de loin ce que ses affaires légales devraient lui apporter. Quel que soit le bien-fondé de ces accusations cependant, Crispijn a des problèmes. Il a en effet une fille naturelle, fruit de ses amours avec une Impériale qui a fui l'Incursion du Chaos. D'ordinaire, Crispijn aurait considéré comme perdues la mère et la fille. Mais pour une fois, elles ont su éveiller en lui des sentiments de loyauté et de devoir. Il leur a donc fait parvenir des fonds modestes, ce qui ne lui ressemblait pas, afin qu'elles aient de quoi se nourrir, s'habiller et se loger décemment. Quelques jours auparavant, en envoyant son valet leur remettre un nouveau règlement, il eut la surprise de le voir revenir en affirmant que la femme et le bébé s'étaient volatilisés. Crispijn soupçonne sa maîtresse de s'être laissée entraîner dans cette folle histoire de Croisade. Afin de s'assurer qu'il s'agit toutefois de personnes respectables dans ce mouvement d'ampleur, et non d'une nouvelle clique de cultistes, le noble van Haagen demande aux PJ de s'intéresser de près aux origines du rassemblement, et de lui rapporter leurs découvertes. S'ils réussissaient dans cette première entreprise, il leur confierait ensuite la tâche de retrouver sa fille disparue. Et que cette femme fourbe aille à Morr!

Crispijn offre de verser 5 co aux PJ s'acquittant de cette mission, avec un bonus de 3 co s'ils agissent vite.

Nous sommes tous prisonniers ici

Une amorce possible, ce serait aussi que tous les personnages soient prisonniers, des hommes et des femmes sans foi ni loi contraints de passer leurs journées à casser des cailloux à Culbutes, une morne carrière située au nord de Marienburg. Se morfondre la vie entière dans un tel endroit serait très moche, car c'est un labeur ingrat, dur et dangereux. Ce qui explique que Marienburg ait recours au travail carcéral pour alimenter ses besoins en tailleurs de pierre. L'existence y est morne, vide d'espérance... du moins jusqu'au jour où un petit homme mielleux, répondant au nom de Wilhelm Schmidt, vient recruter les PJ. Diplomate rattaché à l'ambassade de l'Empire en poste à Marienburg, il a des appréhensions à propos de la Croisade et de sa marche sur Altdorf. Avant d'envoyer un rapport alarmant à ses supérieurs, il a besoin d'évaluer le bien-fondé des rumeurs entourant l'Enfant. Nullement courageux pour sa part, il n'est vraiment pas taillé pour affronter les exigences et les périls qu'entraînerait une telle investigation. En outre, du fait qu'il a peu d'emprise sur Marienburg et aucune autorité quoi qu'il en soit sur la police locale – les Chapeaux noirs –, il lui faut une assistance discrète en la matière. Il fait donc jouer les faveurs qu'on lui doit, arrangeant une entrevue avec les PJ. PJ auxquels il offre leur grâce et leur liberté pour peu qu'ils acceptent d'enquêter sur les origines du garçon, la nature de la Croisade, et de lui rapporter tout ce qu'ils auront découvert d'insolite d'ici une semaine... Si jamais l'envie les prenait de le doubler, ils le payeraient de leur vie car il n'hésiterait pas, jure-t-il, à diffuser leurs portraits à la cantonade, cloués aux arbres de la Lustria, placardés sur les murs du Grand Bastion de Cathay... Les personnages sont relâchés et reçoivent des dotations de départ.

Une ravissante dame

Selena Reiva est une vampire lahmiane portant un vif intérêt au garçon dénommé Karl. D'avis qu'il s'agit en fait du Champion de la Nuit – l'être qui serait destiné à marquer l'avènement de l'Âge des Mille Trônes – mentionné dans les prophéties vampires, elle entend réunir un maximum d'informations sur le jeune garçon avant de passer à l'action. Jouant les veuves pieuses, elle invite les PJ dans sa somptueuse résidence, et offre au groupe cent couronnes d'or pour qu'ils se mettent à son service en déclarant s'intéresser de très près aux rumeurs qui voudraient que le gamin soit en fait Sigmar Réincarné. La somme est considérable, mais Reiva a de l'argent à claquer. Les personnages hésitant encore se voient offrir davantage, ainsi que la promesse de primes tombant régulièrement dans leur escarcelle en fonction de la qualité des progrès accomplis. À supposer que les PJ acceptent la proposition, leur première tâche sera d'enquêter sur cette nouvelle « Croisade », et de découvrir tout ce qu'ils pourront sur le garçon. Selena Reiva demande aux PJ de lui faire des rapports réguliers – de nuit uniquement.

Vous êtes tous attablés dans une taverne...

...Quand un ténébreux inconnu vous aborde. Arrêtez-nous si vous avez déjà entendu ça quelque part, mais même s'il s'agit là de l'approche la plus banale et la plus rebattue qui soit pour lancer une aventure ou une campagne sur ses rails, elle n'en a pas moins servi aux bases d'innombrables quêtes dans le cadre de parties tout aussi innombrables. Quoique jouée de mauvaise grâce, une telle approche pourrait aussi bien marcher pour *Les Mille Trônes*. Dans ce scénario, les PJ sont engagés par un mystérieux individu de votre conception et de votre choix, afin d'enquêter sur la Croisade. Quoi que vous décidiez, le commanditaire a besoin de se montrer aussi passionnant que possible dans son discours « d'engrenage » et d'offrir assez d'argent pour alimenter les intérêts du groupe tout au long de l'aventure, voire si possible de la campagne tout entière.

MARIENBURG

Marienburg s'enorgueillit d'être une des agglomérations les plus étendues du Vieux Monde, et la toute première des villes portuaires, bien plus extraordinaire que les cités-États de la Tilée. Encadrant l'embouchure du fleuve Reik qui traverse le continent pour venir se jeter dans la mer des Griffes, presque tout le commerce maritime concernant la Bretonnie et l'Empire se déroule là. C'est une terre très florissante, qui offre de grandes opportunités. C'est aussi une région que méprise l'Empire, malgré sa dépendance avérée envers la bonne fortune de cette fabuleuse cité portuaire.

La raison de cette haine découle en droite ligne d'une grossière erreur, d'une mésaventure qui a débouché sur l'indépendance de Marienburg, une ville toujours en marge de la politique impériale en premier lieu. Les signes avant-coureurs d'une révolte couvant s'étaient fait sentir déjà bien des années avant qu'elle ne déclare son indépendance. Les citoyens de cette conurbation cosmopolite n'avaient que faire d'un mouvement sigmarite qui prenait de l'ampleur au sein de l'Empire et tandis que le culte gagnait en puissance et en influence, les répurgateurs essaimèrent par monts et par vaux pour mieux passer au fil de l'épée ou brûler vifs tous ceux qu'ils soupçonnaient de frayer avec les Puissances de la Déchéance. Avec le temps, et pour des raisons religieuses, économiques et politiques, les Marienbourgeois en vinrent à nourrir du ressentiment à l'endroit de leurs compatriotes. Et ceux-ci ne sont guère remontés dans leur estime depuis – bien au contraire –, à mesure que fleurissaient dans leurs rangs la corruption et la décadence... Au point que nombre d'entre eux commencèrent à prendre leurs distances avec leurs compatriotes de l'Empire, cherchant par tous les moyens à affranchir leur cité dudit Empire. Opportunité qui se présenta avec l'Âge des Trois Empereurs. Faute d'un leadership cohérent, Marienburg fit valoir son autonomie, manipulant à sa guise le subtil et précaire équilibre du pouvoir afin de s'arroger plus d'indépendance que jamais, alors même que l'Empire tenait toujours sous sa coupe cette province des plus turbulentes.

Des années plus tard, après la Grande Guerre contre le Chaos, l'Empire parut entrer dans une nouvelle ère de stabilité et de grandeur grâce à Magnus, renouant avec les valeurs du patriotisme et de l'espérance placée en les Marienbourgeois. Mais toujours avec le Vieux Monde, l'embellie n'eut qu'un temps. Les Comtes Électeurs rejetèrent Gunther, le frère de Magnus, en faveur du Grand Comte de Stirland, Leopold Unfähiger, qui avait promis de leur restituer les pleins pouvoirs captés par Magnus lors de l'Incursion du Chaos. Les Marienbourgeois cherchèrent alors pour de bon des moyens de se libérer de l'Empire à titre permanent.

Avec un trône affaibli, les empereurs Unfähiger se virent contraints de se tourner vers d'autres sources de revenus pour asseoir leurs prétentions. Le processus se poursuivit avec une succession de monarques incompétents jusqu'à ce que Marienburg déclare soudainement son indépendance. Dieter IV refusa d'y faire quoi que ce soit, lui qui avait accepté d'énormes pots-de-vin des burgomeisters pour permettre à la sécession de s'opérer sans heurts, sans résistance... Lorsque les Comtes Électeurs eurent vent de cette haute trahison, ils convoquèrent un conseil extraordinaire en 2429 afin de déposer Dieter IV et d'élire à sa place le Grand Prince de Reikland, qui prit le nom de Wilhelm III.

L'indépendance de Marienburg porta un coup notoire à l'Empire puisqu'il s'agissait du retrait de la toute première de ses grandes cités portuaires. Presque toutes les marchandises importées par voie maritime transitaient par Marienburg. Perdre un tel port revenait à perdre les droits de douane et le contrôle de la circulation des denrées à l'intérieur des terres. Les Comtes Électeurs avaient placé tous leurs espoirs en Wilhelm III, pensant que le nouveau monarque saurait appeler au rassemblement des armées impériales et assiéger le Pays Perdu. Mais, en souverain sage et avisé, Wilhelm résista à leurs pressantes demandes, car il savait d'avance qu'assiéger la cité serait encore plus désastreux, bien trop grevant en termes de dépenses et de vies. Il redoutait à juste titre qu'un tel acte de guerre ne fasse qu'attiser les troubles couvant aux quatre coins de l'Empire, risquant d'inciter d'autres provinces et cités-états à se désolidariser des contrées de Sigmar. Par de stupéfiantes manœuvres diplomatiques, il forgea une alliance avec Marienburg, s'assurant que l'Empire maintiendrait une présence dans les ports en échange d'une reconnaissance officielle de l'indépendance du Pays Perdu.

Au siècle suivant subsiste dans l'Empire pas mal de ressentiment contre le Pays Perdu. Les nobles l'accusent de haute trahison, tandis que les prêtres qualifient la cité de lieu de perdition, où les gens n'ont pas de véritable respect pour les dieux. Marienburg est devenue le bouc émissaire tout désigné face à la grogne que suscitent les nombreux problèmes accablant les provinces et les villes orientales, et les gens sont prompts à déceler partout et toujours de sombres machinations marienbourgeoises là où il n'y en a parfois aucune.

Étrangement, malgré l'hostilité perceptible dans certaines contrées reculées de l'Empire, Marienburg demeure une destination en vogue pour les habitants du Vieux Monde. À leurs yeux, c'est toujours un lieu de villégiature fabuleux, quoique familier pourtant puisque les Marienbourgeois ne sont pas si éloignés des autres populations de l'Empire en termes de culture et de mentalité. Et néanmoins, cette cité voit affluer des individus de tout horizon, des voyageurs qui se targuent de provenir de la distante Cathay, d'Arabie ou même se murmure-t-il du mystérieux Nippon. Ainsi, Marienburg accueille volontiers tous ceux qui viennent arpenter ses rues et sillonner ses canaux à la voile, car l'or sera toujours l'or, par quelque main qu'il en passe.

La promptitude de Marienburg à accueillir les étrangers a reflué ces derniers mois. Après le cataclysme de l'Incursion du Chaos, de nombreux peuples de l'Empire ont abandonné leurs foyers et fui à l'ouest avec l'espoir d'échapper aux légions brutales d'Archaon, à l'épée cruelle et au faciès d'épouvante. L'afflux d'abord limité des réfugiés s'est mué en véritable crue, au point que la ville fut bientôt submergée par des hordes d'expropriés démunis et de miséreux, une populace de réfugiés en quête d'une vie meilleure dans la cité de toutes les promesses... Ce qui attendait en réalité ces pauvres hères vibrant d'espérance, ce fut la misère noire du Doodkanaal, les quartiers insalubres les plus pauvres de Marienburg, car jamais les quartiers huppés ou mieux lotis n'auraient accueilli en leur sein ces misérables culs-terreux. C'est dans ce vivier de citoyens de l'Empire réduits à la misère et se languissant de leurs anciennes terres que la Croisade de l'Enfant a puisé ses forces vives. Aussitôt ou presque que les réfugiés arrivaient en ville, ils repartaient en masse pour retourner sur les lopins de terre de leurs aïeux.



Vue d'ensemble de la cité

Marienburg est étendue. Encadrant l'embouchure du fleuve Reik qui traverse le cœur des terres de l'Empire pour aller se jeter dans la mer des Griffes, c'est un haut lieu florissant dans un paysage par ailleurs sinistre et désolé. La ville même s'élève au-dessus des marais fétides qui caractérisent le Pays Perdu, ce marécage lugubre s'étendant entre la forêt impénétrable de la Drakwald et l'immensité des Sœurs Pâles. Dû à la morne régularité des pluies, aux bourbiers où l'on s'enlise, et aux étranges types de paysans qui gagnent leur maigre pitance en pratiquant la pêche au chalut dans les eaux sombres de la région, atteindre la grande cité peut parfois confiner à la prouesse en soi.

Un visiteur peut être rapidement impressionné par l'immensité d'une telle métropole, avec ses îles, ses canaux innombrables et ses rues tortueuses. Elle est tellement étendue que nombre de citadins s'aventurent rarement au-delà de leurs propres quartiers, en étant réduits aux conjectures sur ce qui peut bien se passer à l'autre bout de leur ville. Avec un espace vital qui se réduit comme une peau de chagrin, et des îles croulant sous des édifices qui semblent comme empilés les uns sur les autres dans la plus parfaite anarchie, on peut difficilement reprocher aux autochtones de rester dans leur coin.

Quiconque souhaitant parcourir la ville doit cracher sa piécette au bassinet pour s'acquitter d'un droit de passage sur l'un ou l'autre des canaux empruntés. On peut certainement couvrir la même distance à pied, mais les rues sont si étroites et tortueuses qu'il n'y a rien de plus facile que de s'y égarer, et d'être englouti tout entier par une ville en manque continuel de chair fraîche. De fait, les canaux représentent les principales artères de l'agglomération et les eaux boueuses, couvertes d'une pellicule huileuse d'immondices, sont sillonnées par des skiffs, des chaloupes et des navires à voile, voire des galions amenés à traverser la ville pour atteindre Altdorf ou même Nuln.

S'entrecroisant en divers points, toutes sortes de ponts enjambent ces canaux. Certains, fort modestes, sont des passerelles à peine assez larges pour laisser passer un adulte de front, tandis que d'autres relèvent d'ouvrages grandioses, dominant les eaux de toute leur envolée architecturale pour permettre aux grands mâts des bateaux de commerce de cingler vers l'intérieur des terres. Presque tous les ponts procurent un espace vital supplémentaire pour le logement et le commerce. De telles structures sont donc normalement bondées de marchands, de colporteurs et de chalands. Il n'est à cela que deux exceptions. La première est le pont Niederbrug qui relie l'ensemble des îles constitutif de la cité à la Haute Tour, siège du pouvoir politique. Nulle échoppe, nulle structure de quelque type que ce soit n'est autorisée à s'y bâtir de peur que cela ne vienne interférer avec l'âme du commerce ou empêcher les Chapeaux noirs d'étouffer une émeute de plus au Doodkanaal. La seconde exception? Le pont tournant de Draaienbrug, attestant par sa conception même de l'ingéniosité de la ville en matière d'ingénierie: il pivote en effet sur un pylône central pour permettre le passage des navires de tout tonnage et de toute voilure. D'évidence, un pont mobile tel que celui-là n'est pas le meilleur site où bâtir, comme en témoignent les nombreuses ruines qui reposent dans le lit de la rivière…

Marienburg se décline en vingt districts, autant d'entités politiques discrètes qui élisent leurs propres comités, promulguent leurs propres arrêtés municipaux et prélèvent leurs propres taxes. Définir chacun de ces arrondissements urbains dépasse de beaucoup le propos de ce chapitre ou même de ce guide, les détails précis en sont donc laissés à votre discrétion; libre à vous d'étoffer leur descriptif au gré de votre imagination et de vos besoins. Des informations générales sont fournies dans ce chapitre sur les divers quartiers de la ville chaque fois que c'est pertinent pour le bon déroulement de l'aventure.

La loi et l'ordre à Marienburg

Nominalement, l'Honorable Compagnie des Éclaireurs de Réverbères et des Gardes, plus connue localement comme « les Chapeaux noirs », est chargée d'assurer le maintien de l'ordre à Marienburg. On les reconnaît aisément au grand chapeau noir à

bord tombant qui leur vaut ce sobriquet et, en règle générale, les Marienbourgeois respirent toujours mieux à leur vue. Ils voient en eux tout ce qui dissuade encore la populace de se dresser contre les riches et les décadents. En effet, les Chapeaux noirs estiment comme étant la première de leurs priorités la défense des biens et de la propriété. Viennent ensuite seulement le maintien de l'ordre et tout ce que cela implique. Dès qu'il y a cambriolage, meurtre, soulèvement ou quelque incident que ce soit susceptible de troubler la paix et l'ordre publiques, c'est aux Chapeaux noirs qu'il revient d'y remettre bon ordre.

S'ils sont tenus comme responsables de l'application du droit en ville, il est cependant des limites à l'étendue de leur autorité. Tout ce qui a lieu sur terre tombe sous leur juridiction, mais les crimes perpétrés sur l'eau ou à moins de dix pas de l'eau deviennent l'affaire du Secrétariat de Marienburg à l'Équité du Commerce, ou comme les autochtones le surnomment, au « Guet du Fleuve ». Il existe une rivalité de longue date entre les Chapeaux noirs et le Guet du Fleuve, les uns pas plus que les autres n'étant au-dessus de basses manœuvres subreptices visant à reprendre l'avantage quand les circonstances s'y prêtent. À la base, le Guet du Fleuve prélève les taxes du commerce fluvial, et en conséquence, enrayer les méfaits galopants de la contrebande est son principal objectif. Il est cependant de notoriété publique que les membres du Guet étendent leur registre de compétences à tout manquement aux lois citadines.

La dernière corporation officielle de Marienburg ayant autorité en matière de droit et de police, c'est la corporation que forment les résidents du quartier elfique. Cet arrondissement urbain est habilité à exercer une gestion autonome grâce au traité de l'Amitié et du Commerce, par les termes duquel le quartier elfique s'engage à respecter les lois, us et coutumes d'Ulthuan. L'Exarque de Sith, Rionnasc'namishathir, règne sur son peuple. Tout crime commis dans l'enceinte du quartier en question est placé sous sa responsabilité – et, partant, sous celle des Mannikins. Mot eltharin dévoyé signifiant à l'origine « gardiens de la paix », les Mannikins ont juridiction sur tout délit impliquant des elfes où que ce soit au Pays Perdu, et ce même s'ils quittent rarement leur secteur. D'ailleurs, la dernière fois que cela se produisit pour appréhender des suspects, des émeutes éclatèrent un peu partout en ville. En conséquence, afin de garantir la paix, et au nom de l'entretien de bonnes relations avec les elfes, les Chapeaux noirs et le Guet du Fleuve déposent quiconque est soupçonné d'avoir violé les lois du quartier elfique sur le pont Portelfique.

UN CHAPEAU NOIR TYPIQUE

Garde humain marienbourgeois

Les Chapeaux noirs font leurs rondes régulières par deux, et toute algarade éclatant dans les quartiers les plus calmes leur vaudra d'accourir en 1d5 minutes maximum. Quand ils sévissent contre des malfaiteurs en bande, les Chapeaux noirs forment des équipes de 1d5+5 aux ordres d'un brigadier. Leurs quartiers généraux occupent les postes de surveillance des sites stratégiques localisés un peu partout en ville, les secteurs les plus riches en recensant le plus grand nombre, et les plus pauvres le moins – voire pas du tout. Le brigadier en charge d'un de ces postes a quatre à douze hommes sous ses ordres. Il s'agit en grande majorité de Marienbourgeois d'origine, mais dans les quartiers ethniques, ils peuvent aussi être originaires de l'Empire, de la Bretonnie, de l'Estalie et ainsi de suite.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	28	30(3)	32(3)	30	32	35	30

Compétences : Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (droit) (Int), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Esquive (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Pistage (Int)

Talents : Acuité auditive, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Dur à cuire, Sang-froid

Combat

Attaques : 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 12

Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)

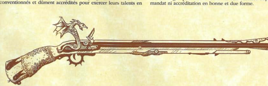
Armes : arme à une main (matraque) (1d10+4), dague (1d10+1), combat à mains nues (CC 42; 1d10; spéciale)

Dotations

Les Chapeaux noirs portent tous l'uniforme et le chapeau noir emblématique à bord tombant. Ils transportent également une lanterne caractéristique au bout d'un bâton avec au minimum une fiole d'huile de lampe. Les éclaireurs de réverbères se munissent aussi bien d'amadou pour allumer les lanternes municipales que d'éteignoirs pour les moucher à l'aube. Tous ou presque ont de la menue monnaie sur eux – pas plus de 1d5 pa et 1d10 s.

Autres communautés

Marienburg abrite également un certain nombre d'agents indépendants, dont les limiers agissant à titre privé, les milices, les chasseurs de primes et même les répurgateurs. Ici, tous ces individus constatent qu'ils peuvent décemment gagner leur croûte en traquant la vermine et en protégeant ceux qui peuvent s'offrir leurs services. Notons, et c'est important, que les répurgateurs de Marienburg ont peu en commun avec leurs homologues de l'Empire. En fait, tous les aspirants répurgateurs doivent être conventionnés et dûment accrédités pour exercer leurs talents en ville. Cet encadrement législatif n'empêchera pas un templier de Sigmar ou un autre de traquer ses proies jusqu'à Marienburg. Mais cela implique que des répurgateurs étrangers ne pourront s'attendre à aucune aide de la part des autorités locales. Nombre d'entre eux se sont d'ailleurs retrouvés traînés *manu militari* jusque sur l'île de Rijker – les geôles de sinistre réputation de Marienburg – pour avoir brûlé vif une sorcière supposée sans mandat ni accréditation en bonne et due forme.



DANS LE SILLAGE D'UN MIRACLE

Cette aventure débute peu après le départ de la Croisade de l'Enfant de Marienburg dans la plus grande confusion. Maints Sigmarites dévots de la cité aussi bien que les réfugiés de l'Empire venus des quartiers les plus démunis ont tout délaissé pour suivre le jeune Karl dans sa marche sur Altdorf. Les personnages des joueurs découvrent alors une Marienburg chamboulée par le brusque exode des centaines de citadins qui ont préféré fuir les secteurs les plus pauvres.

Winkelmarkt

Le Winkelmarkt, un des arrondissements urbains les plus étendus de Marienburg, accueille la classe moyenne la moins favorisée. Ses commerces tournent pratiquement tous autour des chantiers navals, mais ceux de l'alimentation sont aussi en plein essor – la zone est réputée pour ses délicieuses saucisses. Pris entre la misère atterrante du Doodkanaal au sud et les ports sur le déclin des Suiddock, le Winkelmarkt glisse inexorablement vers la pauvreté lui aussi, pataugeant en pleine décrépitude annoncée... De sorte que les individus les plus prospères refluent au nord de la ville. Les autochtones font de leur mieux pour conserver leurs habitats, mais les signes avant-coureurs de délabrement sont partout perceptibles – le bois vermoulu, les bardeaux manquants et les déchets qui s'entassent chaque jour davantage dans les venelles et autres passages... Comme si cela ne suffisait pas, le Winkelmarkt s'est vu contraint de loger les réfugiés de l'Empire, ce qui n'a pas manqué de créer des tensions entre les Marienbourgeois bien établis et des nouveaux venus sans-le-sou tremblants de peur et complètement abattus.

En règle générale, le Winkelmarkt est plus peuplé que n'importe quel autre secteur de Marienburg. En dehors des principales artères, les rues sont d'habitude tellement noires de monde que pas même des chariots ne peuvent les emprunter. Les édifices ont souvent des murs mitoyens, et nombre d'entre eux s'empilent les uns sur les autres, à telle enseigne que ces structures ont pour la plupart un aspect délabré, penchant dangereusement les uns vers les autres en des angles tordus à souhait.

Durant l'Incursion du Chaos, et pendant les mois qui suivirent, le Winkelmarkt grouillait de monde. Tous les asiles de nuit, les pensions et les auberges étaient bondées de gens tous plus désireux les uns que les autres de commencer là une nouvelle vie. Mais à mesure que leur maigre pécule s'épuisait, tout ce qu'ils trouvèrent, ce fut la misère de Doodkanaal avec ses marginaux et ses miséreux. Le désespoir se répandit dans le quartier à mesure que les logeurs jetaient à la rue les malheureux qui ne pouvaient plus acquitter leur loyer. Les tensions sociales grimpèrent en flèche, et les soulèvements devinrent monnaie courante. Puis Karl survint, et la Croisade vit le jour.

Une fois que le grand prêtre de Sigmar eut reconnu l'Enfant, et avec la bénédiction d'Esmer, la Croisade draina dans son giron les expropriés et les désespérés. Comme un seul homme, les pauvres hères tournèrent le dos à la misère noire de leurs foyers d'adoption, à leurs espoirs déçus et les Marienbourgeois redevinrent maîtres de leurs rues – des rues où ils n'avaient jamais voulu de ces réfugiés pour commencer.

Entrée en scène des personnages

Chargés d'enquêter sur les origines de la Croisade, les PJ entament leurs investigations à Winkelmarkt, quartier qui vit naître le mouvement. Alors que les personnages se mettent en route, ils découvrent des rues anormalement vides, presque désertes à certains endroits. À d'autres, les citadins s'efforcent de relever de leurs ruines des bâtisses endommagées par les adeptes zélés. Ce qu'il y a d'encore plus étonnant dans une cité où on fait tant de cas d'une surface habitable très demandée, ce sont les rangées de logis à l'abandon dépouillés de leurs ameublements. Des bandes de traînards et autres autochtones que n'étouffent pas les scrupules squattent déjà ces habitats déserts – même si quelques-uns demeurent intacts.

Les PJ sont libres d'aller et venir à leur guise, et de bavarder avec qui bon leur semble. Flâner le nez au vent dans les rues de Marienburg peut être amusant quelque temps, mais ça ne rapportera rien. Des personnages érudits n'auront guère de chance dans leur enquête puisque la Croisade de l'Enfant vient de se former il y a quelques jours. De même, les PJ ont peu de chances vraisemblablement d'obtenir une audience auprès de notables religieux ou civils de premier plan – des tentatives allant en ce sens leur vaudront d'être ensevelis sous un véritable bourbier administratif, et de se perdre dans les dédales bureaucratiques de Marienburg. Au fond, la meilleure des options – sinon la seule – consiste pour eux à aborder les passants et à les questionner, à descendre dans toutes les gargotes qui pullulent à chaque coin de rue ou presque de Winkelmarkt. À peu près tout le monde dans un périmètre restreint a au minimum eu des démêlés avec la Croisade, certains ayant même vu leurs bien-aimés entraînés loin d'eux par le phénomène, ou bien piétinés par des mouvements de foule, tant on se bousculait pour avoir un aperçu de son chef adulé... Et sans en avoir été directement témoins ou y être eux-mêmes vraiment mêlés, les bonnes gens du coin ne demandent qu'à colporter ce genre de racontars.

Événement 1: Le moulin à ragots

La ville entière bruisse de rumeurs tournant toutes autour de la Croisade, ce qui d'un côté facilite la tâche aux PJ, tout en leur rendant plus ardu de l'autre le soin de séparer le bon grain de l'ivraie... Après une heure passée à aborder les passants, les PJ doivent tenter un seul **test de Commérage** pour chaque groupe distinct de personnages (un seul si tous les PJ restent ensemble, plusieurs s'ils se séparent.) À chaque heure supplémentaire après la première consacrée aux questions, ils peuvent tenter un nouveau **test de Commérage** avec un bonus cumulatif de +10 jusqu'à un maximum de +30 après quatre heures.

Au premier jet réussi, les PJ se reportent à la **Table 1-1 : Rumeurs à Marienburg**. Pour déterminer de laquelle ils ont vent, lancez 1d10 et additionnez les degrés de réussite du **test de Commérage**. Si le résultat donne une rumeur que les PJ ont déjà entendue, prenez la suivante (la plus élevée) qu'ils ne connaissent pas déjà.

Si la **Table 1-1 : Rumeurs à Marienburg** propose une méthode facile de présenter l'information, elle manque de caractère et d'originalité. Si vous préférez faire durer ce volet de l'aventure, vous auriez intérêt à introduire des autochtones hauts en couleurs (un petit orphelin, une épouse délaissée pleine de rancœur, un amoureux éconduit, un voleur à la tire, un jeune Chapeau noir et *tutti quanti*) afin d'alimenter les personnages en renseignements fournis par la **Table 1-1 : Rumeurs à Marienburg**.

En plus des rumeurs, les PJ devraient réussir à reconstituer un descriptif du garçon dès qu'ils auront accumulé trois degrés de réussite ou plus. Avant cela, ces descriptions sont trompeuses ou tout bonnement erronées. Le véritable portrait est celui d'un gamin blond assez mignon d'environ neuf ans, le torse orné d'une marque rouge vif figurant une comète à deux queues.





TABLE 1-1: RUMEURS À MARIENBURG

Jet Modifié	Rumeur
1	La Croisade de l'Enfant est en fait une ancienne faction d'adorateurs du Chaos désireux de miner l'Empire. Helmut, le prêtre qui a proclamé que le garçon était bien Sigmar Réincarné, est son chef, et il a envoûté la foule pour lui inspirer une dévotion aveugle. Il compte maintenant exploiter le garçon à ses fins, dans sa course effrénée au pouvoir; il régnera sur l'Empire au nom de son sinistre maître. (*Faux*)
2	L'Empereur a fait savoir qu'il offrirait le trône à l'Enfant s'il se présentait à Altdorf. Les nobles craignent d'y perdre leurs terres et leurs titres si le gamin en venait véritablement à être intronisé empereur. Ils ourdissent donc son assassinat. (*Faux*)
3	Lors de la dernière pleine lune, un pêcheur a ramené dans ses filets un poisson à tête de femme, qui a déclaré être envoyé par Manann, prophétisant que l'Héritier de Sigmar reviendrait restaurer la gloire de l'Empire. Béni par les Servantes de Shallya, l'Héritier déracinera les nobles cupides et les prêtres impies. (*Faux*)
4	La Croisade de l'Enfant est une association d'escrocs, de criminels et autres parias de tout poil de l'Empire qui comptent utiliser le garçon pour forcer la main de l'Empereur et l'amener à leur octroyer des titres de noblesse usurpés. La tache de naissance est de la vulgaire peinture, et toute cette histoire de marteau visait simplement à duper les honnêtes gens. (*Faux. Commencez-vous à détecter comme une tendance?*)
5	Le petit a laissé un mendiant souffreteux tenir son marteau magique, et le pauvre hère a été guéri. Les prêtresses shal-léennes qui ont élevé le gamin lui ont offert ce marteau comme don de la Fille de la Miséricorde en personne. Tant que le garçon le gardera en main, nulle arme ne pourra le blesser. (*Pour fausse qu'elle soit elle aussi, cette rumeur a du moins le mérite de dévoiler l'identité de celles qui ont élevé l'enfant.*)
6	Le garçon est un orphelin enlevé aux prêtresses de Shallya sur ordre du grand théogoniste Volkmar, qui craint de perdre son titre. Volkmar savait par avance que l'Héritier de Sigmar apparaîtrait en raison d'une comète à deux queues remarquée dans le ciel d'Altdorf un mois plus tôt. Une chance que le garçon ait échappé à leurs griffes… (*Eh non, pas vrai non plus, mais comme pour le 5, cela dévoile au moins l'implication des prêtresses de Shallya.*)
7	La Croisade de l'Enfant a été formée par les témoins des actes miraculeux du garçon. Maintenant qu'Helmut et la mère abbesse shalléenne ont révélé que c'était l'Héritier de Sigmar, les fidèles marchent sur le Nord afin que l'enfant les conduise à une glorieuse victoire contre les Hordes du Chaos. (*Vous chauffez!*)
8	Certains serviteurs du Chaos, dirigés par une sorcière qui a pris l'apparence d'une prêtresse shalléenne, ont tenté d'accuser le petit devant l'ancien temple de Sigmar. Mais Helmut a su voir clair dans leur petit jeu. La foule a massacré, cinq de ces salauds, laissant la sorcière pourrir sur pied dans une cage suspendue devant le temple. (*Faux, en quelque sorte…*)
9	Tout le monde sait que l'Enfant est Sigmar Réincarné car il est apparu à midi, émergeant d'un rayon de lumière dorée avec la marque sur son torse d'une comète à deux queues. Dix types maléfiques au moins l'ont pris à parti, mais il leur a tous fait gicler la cervelle d'un seul coup de son marteau. (*Version embellie, mais fondée d'un certain point de vue. À part le rayon de lumière dorée, il est vrai…*)
10+	Le garçon a été élevé en secret dans l'orphelinat shalléen. Les sœurs comptaient le soustraire au monde jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge adulte et accomplisse son destin. Mais des serviteurs du Chaos l'ont kidnappé avec l'intention de le tuer. Le gamin leur a échappé grâce à sa force miraculeuse, avant de les massacrer en plein jour, devant tout le monde. (*Vrai!*)

Tout PJ échouant aux **tests de Commérage** gaspillera une heure sans rien glaner de nouveau. Ceux qui échouent de 20 ou davantage rencontreront l'une des nombreuses victimes d'une Croisade qui emporte tout sur son passage. Citons en exemple un marchand aux stocks gâtés par les cultistes, un ivrogne dont l'épouse l'a quitté pour rallier le culte, ou une maison infestée de sales garnements que leur mère a quittés en quête de salut au sein du culte. Le personnage devra alors réussir un **test Difficile (-20) de Charisme** ou bien les PNJ vont se mettre à brailler des invectives, à balancer des détritus et à exciter la vindicte populaire contre les PJ. Les personnages se contentant de vider les lieux échapperont à la colère de la victime. Menacer les PNJ pousse d'autres résidents à se rassembler pour multiplier les jets d'ordures (environ deux fois plus de PNJ que de PJ en l'occurrence; utilisez les statistiques **Propriétaires** de *WJDR* page 233). Si à un moment ou à un autre les PJ passent à l'attaque ou bien manient des armes, ils déclenchent une émeute et 1d5+2 Chapeaux noirs (voir statistiques page 17) accourront 1d10 rounds plus tard pour ramener l'ordre.

Les personnages peuvent décider de suivre ceux qui ont affronté Karl et le prêtre de Sigmar (voir Rumeur 8). Un deuxième **test de Commérage Difficile (-10)** révèle qu'il y avait parmi les gens impliqués une prêtresse shalléenne et un répurgateur du cru. Un degré ou plus de réussite dévoile le nom d'Osric et entraîne les personnages vers l'**Événement 5**.

Événement 2: Le camelot aux reliques

Après avoir passé quelque temps en ville, les personnages croisent Josef Peek. Rétameur obséquieux de son état, le bonhomme tente de tirer profit de la ferveur populaire entourant l'Héritier de Sigmar. Il brandit divers articles des plus communs sous le nez des PJ en clamant que chacun d'entre eux est une « *sainte relique du garçon lui-même!* » Son petit stock comprend tous les articles catalogués à la **Table 1-2: Les reliques de Karl**.



TABLE 1-2: LES RELIQUES DE KARL

Objet	Argument de Vente	Prix
Emblèmes saints de Sigmar	« *Le garçon les a fabriqués pour les fidèles de ses propres mains!* »	10 sous chaque
Lambeaux de sa litière	« *De son berceau et béni par son petit derrière sacré!* »	5 sous chaque
Cheveux blonds	« *Tombés de sa crinière, en vérité!* »	1 pistole les trois
Dents	« *Ses quenottes de bébé, préservées pour les âmes en demande!* »	10 pistoles chaque

Josef harcèle les PJ, poursuivant son boniment pour les pousser à lui acheter quelque chose. S'ils s'exécutent histoire de se débarrasser de lui, il les félicitera de leur bon choix et se retirera. Si les PJ tentent de lui soutirer des renseignements à propos de la Croisade, Josef se bute visiblement, peu disposé à parler à moins qu'on lui achète une relique. Les **tests de Commérage** sont **Difficiles (-20)** si les PJ refusent de desserrer les cordons de leur bourse, **Assez facile (+10)** s'ils prennent pour au moins une pistole d'artefact à Josef. En cas de test réussi, Josef leur fournit la rumeur numéro 10 de la **Table 1-1: Rumeurs à Marienburg** (ou une au hasard, ou encore n'importe quelle absurdité fabriquée de toutes pièces si les PJ sont déjà au courant de la rumeur 10).

Josef Peek

Josef Peek est un arnaqueur à la petite semaine qui a la guigne. Ayant assisté au miracle du retour de Sigmar et à la formation de la Croisade de l'Enfant, il est convaincu de pouvoir enfin s'enrichir en monnayant des lambeaux du prodige… Tout calculateur et opportuniste qu'il soit, il est aussi persuadé que le garçon est bien l'Héritier de Sigmar.

Josef est grégaire, infatigable et les insultes glissent sur lui sans l'atteindre. Poussé par la cupidité à déployer ses basses manœuvres intéressées, il n'aura de cesse de conclure un marché, des menaces physiques risquant seules de réussir à le faire déguerpir. Homme sec et mince aux cheveux noirs, vêtu d'habits bon marché, il porte sa hotte de reliques sur le dos et a une haleine abominable. Pour les statistiques de Josef Peek, utilisez celles des **Mendiants**, *WJDR* page 232.

Quelque chose de spécial

Josef change de tactique si les PJ lorgnent ses reliques d'un œil terne, semblent argentés ou bien manifestent un vif intérêt pour la Croisade. Il félicite nerveusement le plus amical d'entre eux (celui qui l'a le mieux traité, ou qui a la Sociabilité la plus élevé) « *d'avoir l'œil pour ce qui a de la valeur* », lui proposant discrètement un « *deal spécial à propos d'une véritable relique sainte* ». D'affable et grégaire, le rétameur devient anxieux, multipliant les coups d'œil inquiets comme s'il craignait d'être dépouillé à l'instant.

De sa hotte, il extrait doucement une petite tunique déchirée en deux et, la prunelle luisante, l'attitude révérencieuse, il chuchote…

> « ***Cette chemise était celle qu'il portait lorsqu'il est apparu! Un de ces salauds qu'il combattait a voulu l'empoigner, et l'habit lui est resté entre les mains. C'est alors que nous avons tous vu la Marque, sur le torse du gamin, et nettement! Si vous regardez ici, voyez… il y a encore du sang sur la manche… C'est quand le gosse lui a éclaté la cervelle à coup de marteau saint! C'était un miracle, comme je n'en avais encore jamais connu…*** »

D'un ton plus enjôleur, il ajoute : « *Béni soit Ranald, on s'est porté à la rescousse du gosse, ou bien je n'aurais jamais pu mettre les mains sur cette tunique… Et elle est toute à vous pour 10… Hum! Je veux dire 12 guilders!* » (Les Marienbourgeois appellent leurs couronnes d'or des « guilders »).

La tunique est une des authentiques reliques que Josef a en sa possession, et son histoire, pour l'essentiel, est véridique. Tout personnage examinant le vêtement remarque le petit symbole d'une colombe en vol, cousu au col dans du fil gris de qualité médiocre. Si on le demande à Josef, ou avec un test réussi de **Connaissances académiques (religion), Connaissances générales (Empire), Connaissances générales (Pays Perdu)** ou un **test de Métier (tailleur) Facile (+20)**, on découvre que les orphelinats shalléens apposent cette marque d'identification aux vêtements que leurs pupilles reçoivent.

Si les PJ présentent la tunique à l'orphelinat shalléen en proposant de la lui restituer, ils récoltent un bonus de +20 à tout **test de Sociabilité** avec Gerda Lutzen, la nouvelle mère abbesse shalléenne de Marienburg.

Événement 3: L'orphelinat shalléen

Assurez-vous que les personnages aient vent d'assez de rumeurs concordantes renvoyant à l'orphelinat shalléen où fut élevé le gamin. Après quelques questions posées à la ronde, et en furetant un peu, les PJ devraient avoir le sentiment que les prêtresses de Shallya sont mouillées dans l'histoire, Karl les ayant côtoyées à un moment ou à un autre. Un **test de Commérage Assez facile (+10)** révèle que les Shalléennes gèrent un petit orphelinat près du Doodkanaal, là où elles arrachent les enfants à la misère abjecte de ce quartier de désolation, avec l'espoir de leur offrir une meilleure vie. Les personnages remportant au moins un degré de réussite apprennent en outre que l'orphelinat est en ce moment passé par une restructuration et que la précédente mère abbesse a été écrouée pour sorcellerie. De l'avis général, elle aurait trépassé. Deux degrés de réussite ou plus dévoilent qu'en réalité, elle est toujours en vie, maintenue dans une cage suspendue devant l'ancien temple de Sigmar. Si les PJ paraissent enclins à remonter cette piste, passez à l'**Événement 4**. Sinon, ils se dirigent vers l'orphelinat shalléen afin d'en savoir plus sur les origines du garçon. S'ils se rabattent sur un récit entièrement faux en décidant que c'est l'absolue vérité, vous pouvez les ramener sur la bonne voie en les bombardant de rumeurs supplémentaires alors qu'ils vaquent à leurs affaires.

Localiser l'orphelinat est facile, n'importe quel quidam pouvant en indiquer le chemin – une ruelle parallèle au canal pestilentiel, au bout de laquelle se dresse l'édifice décrépit en question. Malgré ses murs fraîchement blanchis à la chaux, il a visiblement connu des jours meilleurs. Une basse clôture l'entoure, et les PJ aperçoivent une petite cour où trois initiées assises sont entourées d'enfants qui chantent avec divers degrés d'enthousiasme. Un peu plus loin, d'autres surveillent des orphelins plus âgés occupés à ériger une grande estrade en pierre.

À moins que, d'aventure, tous les PJ ne portent les dotations d'une prêtresse shalléenne, les initiées rassemblent prestement les enfants tandis que l'une d'entre elles se hâte d'aller prévenir la mère abbesse Gerda Lutzen. Tout en attendant l'auguste personnage, les PJ restent seuls dans la cour avec pour toute compagnie, une initiée rouge comme une pivoine qui contemple ses pieds en

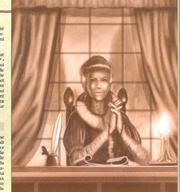






affectant un air d'intense concentration. Elle s'anime avec vivacité pour bloquer l'accès des nouveaux venus à l'orphelinat, mais autrement, elle demeure de marbre, sans desserrer les lèvres ni sourciller.

Après quelques instants, la mère abbesse Lutzen apparaît. Sur ses réserves, l'air sévère, elle demande « *Que venez-vous faire là?* » en se penchant vers les inconnus, un sourcil haussé. Le rouge lui monte également aux joues. Toute allusion à Karl ou à la Croisade a pour effet immédiat de faire s'envoler sa réserve, sa physionomie plutôt quelconque rayonnant aussitôt. Elle a soif de notoriété – et toute celle que pourrait lui valoir son association avec l'enfant prodige est bonne à prendre. Les PJ qui, pleins de courtoisie, lui offriront une donation d'au moins 1 co, restitueront la tunique dont Josef Peek s'était emparé ou réussiront un **test de Charisme Assez facile (+10)** se verront conviés à entrer dans l'orphelinat pour poursuivre l'entretien.



Gerda Lutzen

Gerda Lutzen était une prieure ambitieuse de l'abbaye shalléenne lorsque Karl fut accueilli à l'orphelinat. D'abord alarmée par le fait qu'un répurgateur ait amené le bébé, elle ne tarda pas à tomber sous son charme. Quand la mère abbesse Widmann mesura le danger que représentait l'Enfant, ordonnant sans autre forme de procès à Lutzen de le rendre aux répurgateurs, celle-ci le dissimula avec la complicité d'autres sœurs, en prétendant que les répurgateurs l'avaient tué. Les années suivantes, elle se consuma d'affection pour le petit, allant jusqu'à se détourner de ses vœux envers Shallya pour l'aduler exclusivement en son cœur. Lorsque la mère abbesse Widmann voulut dénoncer la véritable nature de Karl sur la place publique, Lutzen fit en sorte qu'elle soit rapidement réduite au silence et condamnée comme sorcière. Devenue mère abbesse elle-même, Lutzen pense servir la cause du garçon en convertissant l'orphelinat en haut lieu d'adoration lui étant entièrement consacré.

Mais mère envoûtée par Karl, Lutzen est avant tout imbue de sa personne et foncièrement intéressée. Ravie d'avoir le statut enviable de protectrice de Karl pendant toute son enfance, elle est prompte à en tirer parti pour asseoir son autorité à Marienburg et étendre son pouvoir. Elle se voit comme une personne cultivée, usant et abusant du « nous » royal et tentant d'adopter en toutes circonstances un port tout autant royal. Émotionnellement affectée par le garçon, elle n'a plus beaucoup d'équilibre et, devenue instable, passe sans crier gare d'une fraîche réserve à l'étourdissement, à la peur ou à la colère. Cette instabilité et la perte de sa foi envers Shallya transparaissent dans de surprenants lapsus verbaux et faux pas comportementaux – comme lorsqu'elle se réjouit de la souffrance d'initiées ou se montre sanguinaire vis-à-vis des ennemis de Karl.

Avec des traits accusés pleins de majesté, un regard bleu-gris perçant et des cheveux soignés couleur gris métallique, elle semble respirer la franchise dès qu'elle s'autorise un sourire. D'une vigueur surprenante pour une femme de son âge, elle a des membres grêles qui ne laissent en rien soupçonner leur force réelle.

Les PJ ayant vraisemblablement affaire à la seule Lutzen, ses statistiques pertinentes sont uniquement FM 46 et Soc 51.

Petite causerie avec l'abbesse

Avant de faire entrer ses visiteurs dans son bureau, Lutzen convoque Marietta Kuhn, une prêtresse humaine renfrognée, prenant un malin plaisir à lui ordonner sèchement de ramasser leurs manteaux et leurs armes (elle est intransigeante sur ce point: les armes ne sont pas tolérées dans les maisons de Shallya), puis d'apporter du vin. Alors que la prêtresse s'exécute en silence, Lutzen l'observe avec un petit sourire en coin, reprenant quiconque tente d'adresser la parole à la prêtresse. Une fois celle-ci ressortie, Lutzen déclare d'un ton satisfait, « *Sœur Kuhn est punie, et nous prions pour que ses tâches et le mutisme qu'elle doit observer en les accomplissant lui inculquent l'humilité seyant à sa position.* » Les personnages réussissant un test de **Connaissances académiques (théologie) Assez facile (+10)** devraient trouver Lutzen quelque peu cruelle, la jugeant trop encline à se réjouir de châtier ainsi une prêtresse de la Déesse de la Compassion.

Une fois sortis du bureau de Lutzen, les PJ pourraient poser encore de nombreuses questions mais après avoir passé des années à élever Karl, Lutzen n'est plus la même. Son esprit est dévoyé. En conséquence, elle a élaboré ses propres souvenirs inébranlables des événements entourant la vie du garçon, et décrits dans **Le témoignage de la mère abbesse Lutzen**. À votre discrétion, ce témoignage peut être lu en entier aux joueurs (histoire de résumer leur entrevue) ou vous pouvez vous en servir pour improviser des réponses à des questions précises. Toute information des PJ venant contredire la version des faits de Lutzen est écartée comme erronée ou mensonge éhonté. Les PJ qui persistent dans ces « mensonges » ont tôt fait de s'attirer les foudres de la mère abbesse, et de voir leur entretien sommairement écourté.

LE TÉMOIGNAGE DE LA MÈRE ABBESSE LUTZEN

« Nous avons toujours su que Karl était un enfant béni. La nuit même où on l'a déposé sur le seuil de l'orphelinat, on vit briller dans le ciel une comète à deux queues. C'était le plus beau des enfants, même nourrisson – vigoureux, éveillé, et très affectueux. Nous l'aurions élevé avec d'autres orphelins moins privilégiés par les dieux, mais leur jalousie nous a incitées à le garder à l'écart afin d'éviter les… histoires.

« Chaque jour, il gagnait en noblesse et en beauté, et pourtant qui aurait soupçonné le destin qui l'attendait? Il y a quelques semaines, des types inconvenants sont venus et ont demandé à voir les orphelins, en affirmant que leur maître désirait engager l'un d'eux comme valet.

Nous ignorons comment ils ont pu remarquer Karl, lui qui restait cloîtré à l'étage. Évidemment, l'Enfant pouvait se montrer volontaire et échapper parfois à notre vigilance. Quoi qu'il en soit, ils l'ont vu et, une semaine plus tard, ils l'ont carrément enlevé en tuant la malheureuse sœur Hirtzel. Oh, quelle sainte colère ne fut pas la nôtre rien qu'à l'imaginer entre les mains de ces misérables!

« Nous ne doutions pas d'avoir affaire aux suppôts de quelque sinistre puissance; nous nous sommes donc toutes mobilisées pour le rechercher d'un bout à l'autre de la ville. Mais nous avions bien tort de nous angoisser car Shallya en personne veillait sur l'Enfant. Le matin même, on le vit tuer ses ravisseurs à coups de marteau, à lui tout seul! Tous ceux qui assistèrent au miracle virent en lui un être saint et s'empressèrent de l'adorer. La foule le porta en triomphe à Helmut, un prêtre de Sigmar officiant dans la cité, et devant toute l'assemblée, il a proclamé que l'Enfant était Sigmar Réincarné!

« Les fidèles ont afflué vers lui, et nous nous sommes empressées d'ajouter nos bénédictions aux chœurs de louanges, car même alors, certains répandaient d'horribles mensonges sur son compte par jalousie et par haine. Ces voix ont maintenant été réduites au silence et les fidèles brûlent d'accomplir le glorieux destin de l'Enfant. Nous regrettons simplement de ne l'avoir vu de nos yeux abattre ces hommes affreux! »

Si les PJ demandent à parler à d'autres Sœurs de l'orphelinat, Lutzen accuse soudain de la nervosité, se retranchant derrière une réserve de bon aloi. Compassée, elle déclare: « *Ce serait gaspiller votre temps, nous le craignons, et cela interférerait en outre avec leurs tâches. En vérité, toutes celles dont nous avons la charge ne sont pas au-dessus des commérages. Certaines seraient même enclines à... répandre de stupides rumeurs. Nous sommes au regret de ne pouvoir accéder à votre requête.* » Et insister ne réussira pas à lui faire changer d'avis. Au cas où les PJ persisteraient néanmoins, elle exigera qu'ils quittent les lieux. S'ils créent le moindre trouble dans l'établissement, la mère abbesse alertera les Chapeaux noirs qui garderont ensuite à l'œil les personnages des joueurs, n'hésitant pas à les retenir pour interrogatoire et encore moins à les placer aux arrêts si d'aventure ils blessaient ou tuaient l'une des prêtresses (pour les règles des **Procès**, voir *Le Compagnon* pages 68 à 71).

Lorsque les PJ s'apprêtent à prendre congé (ou bien se voient signifiés de vider les lieux au cas où Lutzen s'estimerait offensée), Sœur Kuhn les raccompagne dans la cour. Que chacun d'eux procède à un **test de Perception Assez facile (+10)** en repassant devant les gamins qui chantent en travaillant. En cas de réussite, ils réalisent que les initiées shalléennes font entonner aux orphelins un chant religieux sur Sigmar et non Shallya, et que les couplets modifiés évoquent le retour de Sigmar. Tout PJ qui réussit de plus d'un degré remarque aussi qu'une des fillettes construisant l'estrade en pierre geint: « *Pourquoi faut-il construire un autel à ce vieil idiot de Karl?* » avant qu'une Initiée ne lui flanque une gifle. Sœur Kuhn secoue la tête, puis escorte les visiteurs jusqu'au portail et leur rend leurs manteaux et leurs armes. Si les PJ cherchent à engager le dialogue avec elle, Sœur Kuhn devient nerveuse, se mordille les lèvres et jette des coups d'œil par-dessus son épaule aux autres initiées avant de leur faire signe de partir. De retour dans la rue, le PJ à la Sociabilité la plus élevée (et auquel Kuhn a rendu un artefact) sent quelque chose le picoter; il découvre alors une note (voir **aide de jeu 1**) épinglée au revers de son manteau (ou de tout autre objet adapté).

La « véritable » mère abbesse à laquelle renvoie cette note, une certaine Maida Widmann, est au gibet, enfermée dans une cage suspendue devant l'ancien temple de Sigmar, plus morte que vive. N'importe quel badaud ou Chapeau noir indiquera le chemin aux aventuriers. Si les PJ demandent comment parvenir au temple, on leur demandera en retour s'ils comptent aller eux aussi « *cracher sur la sorcière?* » Et au cas où les PJ ne seraient pas au courant, les autochtones se feront un plaisir de les régaler de la rumeur numéro 8 de la **Table 1-1: Rumeurs à Marienburg**, avant de leur indiquer l'itinéraire à suivre.

Événement 4: Le Templewijk

L'ancien temple de Sigmar se situe à Templewijk (quartier des temples) de Marienburg, le centre intellectuel et spirituel de la ville. Le quartier regroupe pratiquement tous les temples de la cité et leurs collèges religieux. Templewijk offre un contraste saisissant avec Winkelmarkt en cela que la propreté et la prospérité y règnent. Pour y accéder, il faut traverser le vieux district de la Monnaie, un lieu où résidait jadis la noblesse de Marienburg. Mais les sang bleu se sont détournés d'une zone en pleine décrépitude en faveur du district huppé de Goudberg. Une fois que les personnages en ont remonté les rues encombrées, passant devant des propriétés autrefois belles aux peintures qui s'écaillent, sous le regard vigilant des vieilles filles et des seigneurs ivres tombés dans la déchéance, ils accèdent au merveilleux Templewijk, dont le spectacle est à couper le souffle.

« PARDON, MESSIRE L'OFFICIER, AVEZ-VOUS DÉJÀ RENCONTRÉ MON AMI *KARL*? »

Les PJ confrontés au Guet peuvent tenter un seul **test de Charisme Difficile (-20)** pour soudoyer les gardes en leur offrant chacun 1 co. Des pots-de-vin plus généreux seront aussi plus efficaces et chaque fois qu'on doublera cette somme, ça annulera -10 de pénalité ou ajoutera un bonus +10 - 2 co par garde présent devient **Assez difficile (-10)**; 4 co par garde devient **Moyenne (+0)**; 8 co ou plus par garde présent donne un **Assez facile (+10)**. Les PJ ne peuvent pas augmenter leurs chances davantage qu'un **Assez facile (+10)**, mais ils ne devraient pas en être avisés. Exploitez la situation au maximum.

Trois structures dominent le quartier des temples: la cathédrale de Manann, le temple de Haendryk et l'Institut de la Magie Maritime et de la Navigation.

Les trois édifices dominent des rues grouillant de monde, et symbolisent à leur manière la richesse, la réussite et l'influence rayonnante de la ville portuaire. La cathédrale de Manann est caractérisée par ses grandes flèches dorées; c'est de loin le plus bel édifice de Marienburg. Aux yeux des adorateurs de Manann, c'est même le plus bel au monde. Avec ses murs blancs à la chaux et ses trois cloches recouvertes d'or formant le grand trident de Manann, la cathédrale atteste assez de la puissance dont le culte jouit à Marienburg. Les portes en sont pratiquement ouvertes en permanence; on les referme uniquement par temps de grande tempête. Les visiteurs trouvent l'intérieur aussi impressionnant que l'extérieur.

Le temple de Haendryk pourrait presque rivaliser avec la cathédrale de Manann alors pourtant que ce culte est assez limité dans le Vieux Monde. Vu le statut de Marienburg comme centre commercial cependant, le culte de Haendryk a réussi à se tailler une place de choix. Ses membres se sont hissés à des positions de tout premier plan pour les marchands comme pour la population en général de la cité. On ne peut d'ailleurs qu'être frappé par les excès d'un temple aux dorures trop voyantes et aux ornements trop chargés. Il faut savoir que l'institution religieuse fait également fonction de banque – c'est même une des toutes premières de Marienburg. Les négociants et les nobles les plus fortunés y viennent tous faire fructifier leurs affaires.

Enfin, l'Institut de la Magie Maritime et de la Navigation se dresse à la périphérie de Templewijk. En sa qualité de première

université de Marienburg, il rivalise avec celles de Nuln et d'Altdorf en termes de facultés et de cursus. En fait, il n'est pas de meilleur endroit au monde pour apprendre les principes de la navigation. En dehors des études purement nautiques, l'institut propose aussi un enseignement des arts, de l'histoire, des sciences et autres dominantes prosaïques. Il s'enorgueillit également de son vaste département spécialisé dans la formation des magiciens.

Hélas pour les PJ, leur enquête ne les entraînera vers aucun de ces hauts lieux – encore qu'ils puissent toujours les visiter s'ils le souhaitent. Leur destination, c'est le tout petit temple de Sigmar. Lors de l'histoire embrouillée de la cité, lorsque les prêtres de Sigmar s'opposèrent à l'indépendance de Marienburg, leur temple fut condamné et le culte de Sigmar transféré au quartier Ostmuur (enceinte Est). Clos et à l'abandon depuis des années, le bâtiment accuse des signes certains de détérioration.

Devant le péristyle du temple, une petite esplanade en pierre comprend un puits surélevé à couvercle. De vastes résidences l'entourent, accessibles par l'un ou l'autre des promenoirs. Sur le côté du puits, un poteau en fer haut de près de trois mètres et demi, scellé à la pierre, supporte une grande cage métallique ovale d'environ un mètre vingt qui oscille à un mètre quatre-vingt au-dessus du sol. Toute recroquevillée, Maida Widmann y est enfermée.

Conséquence de la duplicité de Lutzen, Maida Widmann a été condamnée pour sorcellerie. Si des Marienbourgeois se sont émus de cette injustice flagrante (la mère abbesse Widmann était honorablement connue d'eux tous), le danger que représentait la Croisade de l'Enfant les a contraints à la résignation. Et s'ils sont parvenus à empêcher la populace de lyncher la pauvre femme, ils n'ont pu s'opposer à l'inique sentence – la condamnation à mourir d'exposition aux éléments. En outre, pour s'assurer que la « sorcière » ne puisse pas corrompre des âmes innocentes ou lancer des sortilèges, les gardes lui ont brisé les doigts et fourré dans la bouche un haillon brodé de l'emblème du marteau de Sigmar – une méthode qui a fait ses preuves pour combattre les maux de la sorcellerie.

Si les PJ observent la plaza jour et nuit, ou réussissent un **test de Commérage Assez facile (+10)** avec les gardes et les autochtones, ils apprendront quels ordres ont reçu les gardes et la fréquence de leurs patrouilles nocturnes.

Le Jour

Chaque jour, deux Chapeaux noirs encadrent la prisonnière, qu'ils tiennent à l'œil. Les habitants ont le droit de la tourmenter de bien des façons (en la couvrant de crachats, en l'agonisant d'invectives, en la bombardant de détritus) mais les Chapeaux noirs s'opposent catégoriquement à ce que quiconque cherche à lui prodiguer du réconfort, à lui parler, à la blesser ou encore à la libérer. Face à plus d'un quidam menaçant en arme, ils courront aussitôt chercher des renforts, faisant tinter une clochette à la volée dans leur repli.

La Nuit

La nuit, personne n'est de faction, mais les Chapeaux noirs patrouillent, traversant la plaza environ toutes les demi-heures. En outre, tout bruit incongru (forcer la cage ne manquera pas de faire du raffut) aura toutes les chances de tirer de leur lit les résidents des parages, qui ouvriront leurs fenêtres et appelleront la garde à grands cris si ce qu'ils ont sous les yeux leur paraît louche. Après 1d10 rounds, 1d5+2 Chapeaux noirs arrivent pour mettre les PJ aux arrêts.

Maida Widmann

Maida Widmann a passé sa jeunesse sur les routes avant d'entendre l'appel de Shallya. Elle a posé son baluchon à Marienburg pour se consacrer aux orphelins des rues ; sa dévotion et sa sagesse l'ont amenée à devenir la mère abbesse de l'orphelinat shalléen. La sagacité de son jugement ne l'a pas empêchée de trop se fier à ses subalternes toutefois – subalternes qui l'induisirent en erreur lorsqu'elle leur ordonna de remettre Karl aux répurgateurs. Cette défaillance lui inspire plus de tristesse que les privations qu'on lui fait subir. Quelques autochtones au bon cœur lui avaient jusqu'à récemment donné de l'eau et un peu de nourriture en cachette la nuit, mais la garde l'a découvert il y a quelques jours et y a mis un terme. Depuis lors, seuls des perturbateurs viennent se gausser de Maida en cage.

Profondément dévouée à Shallya, Maida a pourtant une vision blasée du mal grâce à sa longue expérience du monde, et elle reconnaît que le mal qu'elle a involontairement nourri dans son sein provoquera beaucoup de souffrances. S'estimant mourante, elle refuse en outre que quiconque prenne des risques pour la libérer.

Son exposition à tous les vents la fait effectivement dépérir, et elle se meurt aussi de soif. Maltraitée, bombardée de légumes pourris, voire de briques, attaquée par des petits chiens teigneux, elle est en loques. L'air hagard, elle ne peut presque plus parler, seul un filet de voix lui échappant encore, tant elle a la gorge desséchée. Les poignets et les chevilles ankylosés par les entraves, elle n'a pratiquement aucune liberté de mouvement dans sa cage. Elle passe son temps à sommeiller ou à prier en silence. À quelques pas de distance, on pourrait aisément la croire morte. Mais quand elle rouvre les yeux, elle a toujours un regard pétillant de vie – où brille sa foi absolue en Shallya comme luisent sombrement les récriminations dont elle s'accable.

Entretien avec Maida

Il revient aux PJ de déterminer s'ils veulent parler à Maida – et la façon dont ils comptent s'y prendre. Des actes irréfléchis leur vaudront très probablement d'essuyer des attaques ou d'être pourchassés par la garde. Par chance, le parvis du temple offre la nuit maintes ombres et cachettes où se dissimuler. Sans compter les quatre échappatoires toutes trouvées que présente la plaza, avec ses allées couvertes ou promenoirs. En cas de capture, les PJ seront emmenés dans la tour de guet locale, se verront confisqué tout ce qu'ils ont sur eux à l'exception de leurs tenues, puis ils seront jetés en cellule. À ce stade, seule l'intercession diplomatique de leur commanditaire ou de gros pots-de-vin (4 co par garde concerné) pourront encore leur sauver la mise, et permettre leur relaxe.

Maida regimbe à parler, mais si les PJ prouvent leur bonne volonté (en ôtant son bâillon, en tranchant ses liens, en lui donnant de l'eau... bref, vous voyez le topo) ou la questionnent à propos de Karl, elle retrouvera sa langue. Elle demande d'abord à boire, pouvant à peine articuler plus de quelques syllabes.

« Il y a sept ans, un répurgateur du nom d'Osric Falkenheim m'a apporté le bébé qu'il disait sauvé des mains de cultistes maléfiques se réunissant dans des ruines du Marais Maudit. Nous n'avions pas réalisé que ce gamin détenait d'affreux pouvoirs soumettant la volonté d'autrui à la sienne – tous ceux qui posaient les yeux sur lui se mettaient aussitôt à l'aimer... J'ai été trop lente à en constater les effets sur mon entourage, mais quand j'ai enfin ouvert les yeux, j'ai ordonné à Gerda, la prieure, de ramener le petit aux répurgateurs, y voyant l'œuvre du Chaos. Et je n'en ai plus entendu parler jusqu'au jour où la foule l'a ramené en triomphe et où Helmut l'a proclamé l'Héritier de Sigmar.

« Il ne pouvait s'agir que du gosse que je croyais mort depuis longtemps. J'ai dit deux mots à Gerda, qui a reconnu avoir dissimulé le petit pour l'élever en secret. Je leur ai pourtant pardonné, à elle et à ses complices, car Shallya nous enseigne la compassion, et je savais bien que le pouvoir que ce gamin exerce sur les cœurs est immense. J'étais une imbécile de ne pas comprendre qu'elles étaient toujours ses esclaves. J'ai amené ici les Sœurs coupables pour qu'elles confessent leurs fautes sur la place publique, et révèlent la vérité sur le petit, mais Gerda et ses séides

m'ont battu de vitesse en me déclarant apostat et en affirmant que j'étais une sorcière résolue à tuer l'enfant. Sans les Chapeaux noirs, la populace m'aurait mise en charpie. La clémence de Gerda a consisté à me laisser plutôt mourir à petit feu dans cette cage…

« Vous devez savoir une chose… Lorsqu'on m'a amené ce bébé, il n'avait nulle marque ou tache de naissance d'une quelconque comète à deux queues – aucune flétrissure d'aucune sorte. Vous pouvez me croire ! Ce n'est pas l'Héritier de Sigmar. J'ai déjà joué ma vie sur cette certitude, et ma conviction n'a pas faibli. Quant à savoir qui il est réellement, je ne saurais le dire. Si le répurgateur Osric vit toujours, lui seul peut vous montrer l'endroit où cet enfant est apparu. Allez, maintenant, le chercher avec la bénédiction de Shallya, et stoppez ce mal avant qu'il ne cause plus de souffrance à cause de mon aveuglement. »

Événement 5: Le lotus qui rêve et le marais qui cauchemarde

Les PJ désireux de retrouver Osric le Répurgateur peuvent tenter un **test de Commérage Assez difficile (-10)** après quelques heures passées à poser des questions à ceux qu'ils croisent. S'ils abordent et interrogent des individus frayant régulièrement avec les répurgateurs (à savoir d'autres répurgateurs, des geôliers, des magistrats, des prêtres de Morr ou des marchands de bois), ils reçoivent un bonus +10 à leur **test de Commérage.** Ces individus peuvent cependant requérir un **test** réussi **de Charisme** avant qu'ils ne se décident à se déboutonner…

Un test réussi conduit les PJ à apprendre que la Croisade de l'Enfant battit Osric comme plâtre, celui-ci ayant osé soutenir que le gamin n'était pas Sigmar Réincarné. Des amis l'emmenèrent ensuite à l'abri, et on peut maintenant le trouver laminé par les stupéfiants au fin fond du *Lotus Doré – La Maison Qui Rêve* du quartier Suiddock (les docks Sud).

Culs-de-sac et tests ratés

En cas d'échec au test, les PJ s'attirent à leur insu les foudres des amis d'Osric, ceux-ci ne voulant le voir dérangé à aucun prix. Un gamin du coin est chargé d'un message oral : *« Un bonhomme sait où trouver l'homme que vous cherchez, et désire discuter du prix de ses services avec vous… »* Il entraîne les PJ dans un entrepôt isolé du quartier Suiddock. Là, un docker patibulaire, nommé Horst Breuer, leur déclare qu'Osric souhaite avoir la paix, et que *« si on ne veut pas se retrouver les deux jambes brisées », on* aurait tout intérêt à ravaler ses questions et à cesser de demander après lui…

Si les PJ menacent Breuer, celui-ci porte un sifflet à ses lèvres et des types patibulaires – en nombre – surgissent de derrière les empilements de caisses et de tonneaux. Ne voulant pas de casse inutile, Breuer cherche uniquement à intimider les PJ et à les faire déguerpir. Si ceux-ci deviennent au contraire agressifs, les durs à cuire, eux, ne demandent qu'à leur flanquer une bonne dérouillée, quitte à les laisser sur le carreau pour un bon moment (reportez-vous aux statistiques **Naufrageurs** du *WJDR*, page 233). Ils devraient être trois fois plus nombreux que les PJ, et se battre à coups de poing, pas d'épée. Leur intention n'est pas de tuer mais de donner un bon avertissement aux personnages. Les PJ qui prendront la fuite ne seront pas poursuivis.

Si les PJ parviennent à éviter la bagarre, Breuer peut se laisser convaincre de leur bonne foi. Un **test de Charisme** réussi ou savoir bien jouer son rôle, tout simplement, pourra suffire ; il livre alors sa version des faits (voir **Le récit de Horst Breuer**). En outre, Breuer remet aux PJ un jeton en bois dont l'avers et le revers portent une fleur peinte en or. Il conclut : *« ça vous ouvrira les portes du* Lotus Doré *sans problème, les enfants… »*

Le récit de Horst Breuer

« Osric a entendu dire sacrément vite que cet imbécile de prêtre de Sigmar, Helmut, prétendait qu'un môme était Sigmar Réincarné en personne, et ça a attiré les foules. Alors Osric et des types de ma connaissance sont allés voir de leurs yeux ce qui se passait. Et à ce qu'il paraît, la foule était pratiquement en délire ! Mais délire ou pas, peu de gens oseront se dresser contre un répurgateur. Alors ce bon Osric joue des coudes pour parvenir au pied de l'escalier, où Helmut et ce marmot se tiennent devant le temple de Sigmar, culottés comme pas un !

« Osric a tout de suite reconnu le gamin, et s'est mis à brailler qu'Helmut était un fieffé crétin de se laisser duper par un imposteur pareil. Évidemment, la populace s'est retournée contre lui. Tous des malades, si vous voulez mon avis, car Osric n'est pas manchot avec une épée au poing ! Il a roué de coups tous ces malandrins, les forçant à reculer. Mais l'un de ces salauds l'a assommé à revers avec une dalle… Voilà que ce sale porc d'Helmut vocifère à son tour qu'Osric est un blasphémateur de la pire espèce et qu'il a voulu tuer l'Enfant !

« Ses amis ont réussi à traîner Osric évanoui loin des griffes de toute cette populace sanguinaire. Hélas, le malheureux avait presque été battu à mort… Un sort pernicieux l'a empêché d'aller danser avec Morr, mais bon, ç'aurait pu être mieux… Les souffrances le faisaient hurler et la bière n'est pas assez forte. On a donc pris en pitié le pauvre diable en l'amenant là où il ne sentirait plus rien du tout… Il se trouve au Lotus Doré ***– son corps, du moins. Et il n'est pas près d'en ressortir tant que son esprit ou ses poches ne seront pas vides pour de bon… »***

Horst Breuer

Contremaître humain marienbourgeois, ex-Arrimeur

Horst Breuer est un contremaître à la solde d'une des guildes locales d'arrimeurs. Il est au courant d'à peu près tout ce qui se trame à Suiddock, et s'est révélé un informateur de choix pour Osric, tout en jouant les gros bras quand les circonstances l'exigeaient.

Gars simple et direct, Breuer n'a que peu de patience avec les contes alambiqués. Il dit ce qu'il a à dire avec gravité et conviction, l'invective lui venant tout naturellement aux lèvres. Il n'est pas stupide et si les PJ ont de bonnes raisons de rechercher Osric, il sera tout disposé à les y aider.

Bâti en force, avec des bras comme des battoirs, Breuer a une fine couronne de cheveux gris sur sa grosse caboche toute chauve, et un nez épaté dévié à gauche à force d'être cassé.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	32	45 (4)	42 (4)	41	35	43	39

Compétences : Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int +10), Esquive (Ag), Expression artistique (chanteur) (Soc), Jeu (Int), Langage secret (langage de guilde) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Natation (F), Perception (Int), Résistance à l'alcool (E)
Talents : Code de la rue, Éloquence, Force accrue, Réflexes éclair, Sain d'esprit, Sang-froid

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 11
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (matraque) (1d10+4)

Dotations
Horst Breuer porte une simple tenue de docker, consistant en un pull en laine à manches longues et en braies noires. Il couvre sa calvitie d'une casquette également noire. Et un sifflet pend à son cou, au bout d'une corde.

Événement 6: Les rêves du *Lotus Doré*

Le *Lotus Doré - La Maison Qui Rêve* est la fumerie la plus célèbre de tout Suiddock. L'édifice délabré à trois étages est perché à l'extrémité du pont Trois Sous. Et la première brise venue semble capable de le renverser au fond du canal. On ne peut pas s'y tromper: d'âcres fumées de lotus noir s'en dégagent, et une enseigne à la peinture écaillée se balance au-dessus de l'entrée, à l'image d'un lotus doré.

Barrée de l'intérieur, la porte d'entrée se caractérise uniquement par un étroit panneau coulissant à hauteur d'œil. Si les PJ toquent ou s'annoncent, le panneau est tiré, dévoilant un noir regard soupçonneux, dans un visage rougeaud exotique... Celui du videur arabien. L'homme parle un tout petit peu le reikspiel; grommelant, il refuse de répondre aux questions. Il n'ouvrira que si les PJ exhibent le jeton que leur a remis Horst Breuer, lui glissent quelques guilders ou réussissent un **test de Charisme Difficile (-20)**, ou un **test d'Intimidation Très difficile (-30).** Si les PJ n'arrivent pas à persuader le videur de les laisser passer, leurs options sont limitées. Le panneau est trop étroit pour y darder des armes, et le videur ne se laisse pas intimider par les menaces. Reste donc la possibilité d'enfoncer la porte ou de s'introduire dans la place par les fenêtres du premier étage. Si on en arrive là, le videur armé de son arbalète tirera des carreaux par le panneau de la porte, en évinçant par la force les indésirables.

Faraq
Mercenaire humain arabien

Faraq ne sait même plus lui-même dans quelles circonstances il est venu s'échouer à Marienburg, ou même ce qu'il a pu trouver d'attrayant à cette cité. Doué à l'épée, il n'a jamais été désœuvré. Il passe ses jours et ses nuits à fourbir son arme, assis sur un tabouret, tout en surveillant l'entrée.

D'allure exotique, il a un hâle doré, des yeux noirs, des cheveux tout aussi noirs tirés en arrière et nattés. Il porte des habits d'une coupe insolite, et parle un peu – très peu – le reikspiel.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	27	37 (3)	36 (3)	29 (39)	35	32	31

Compétences: Commérage (Soc +10), Connaissances générales (Arabie, Tilée) (Int), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Jeu (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (arabien) (Int), Natation (F), Perception (Int)
Talents: Adresse au tir, Coups puissants, Course à pied, Intelligent, Sur ses gardes

Combat
Attaques: 1; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 13
Armure (moyenne): gilet de mailles et veste de cuir (bras 1, corps 3)
Armes: arbalète (1d10+4 ; portée 30/60; rechargement action complète) avec 10 carreaux, épée (1d10+4), dague (1d10+1), bouclier (1d10+2 ; défensive, spéciale)

Dotations
Faraq porte de simples habits d'une coupe inusitée. Sur sa tunique, il a passé une veste en cuir et un gilet de mailles qui retombe sur ses braies noires. Il dédaigne le port de chaussures. Ayant pâti de quelques échauffourées, il garde sur lui une flasque dont la concoction infâme passe pour une potion de guérison.

À l'intérieur du lotus qui rêve

Passée la porte, un escalier grinçant s'enfonce en sous-sol pour déboucher sur une grande salle chichement éclairée. Au bout, un autre escalier étroit permet d'accéder au premier. Des clients à l'abrutissement complet, affalés sur des banquettes superposées sur trois rangs, éclatent occasionnellement en cris ou en ricanements démentiels. Un seul surveillant, un chiffon noué sur la bouche et le nez, prélève la dîme des clients et remplit leurs pipes. D'âcres volutes saturent l'atmosphère, encrassant les chevrons qui virent au bleu-noir. Tout PJ qui s'aventure dans ce bouge doit passer un **test d'Endurance** pour éviter de suffoquer. En cas d'échec, le PJ a des quintes de toux qui le font pleurer, imposant une pénalité de –5 à tous les tests pour chaque degré raté (maximum –15). Se nouer un linge humide sur la bouche et le nez réduit la pénalité de la fumée de 5. Et cela dure jusqu'à ce que le PJ quitte la pièce.

Osric le Répurgateur dispose d'une cellule particulière au premier. Kroeller, le surveillant, peut être soudoyé ou intimidé, auquel cas il montrera aux PJ où Osric se trouve grâce à un **test** réussi de **Charisme** ou **d'Intimidation**. Sinon, les PJ peuvent tout simplement ouvrir les portes et lancer des appels jusqu'à ce qu'ils tombent sur le répurgateur. Si le videur est toujours en lice, cette tactique le poussera évidemment à tenter d'éjecter les importuns. À vous de décider si les clients s'offusquent de cette interruption et se mêlent à la bagarre (reportez-vous aux statistiques des **Joueurs** du *WJDR* page 232; tous les clients subissent une pénalité de –10 à tous les tests). Mais au final, les PJ doivent repartir de cette rencontre avec l'information sur Osric. En cas d'échec, vous devriez concocter un autre moyen pour que les PJ obtiennent ce renseignement.

Les PJ trouvent Osric sur une banquette, agrippé à une pipe fumante où achève de se consumer le dépôt de résine de lotus noir. Les pupilles dilatées, bouche bée, pas rasé, le bonhomme a le bras gauche et les deux jambes couverts de pansements sales. L'arracher à sa stupeur exige un **test** réussi **de Métier (apothicaire)** ou de **Soins (+10),** ou encore un seau d'eau froide. Osric prenant des narcotiques pour échapper aux douleurs, le bousculer un peu ne suffira pas à briser sa transe. Un coup en revanche (qui lui vaut au moins un point de Blessures après la soustraction de l'Endurance des points de dégât) ramène Osric à un état d'éveil groggy.

Une fois plus ou moins ramené à ses sens, Osric est d'une humeur massacrante – non seulement à cause des douleurs de ses fractures mais aussi des séquelles du lotus noir. Il a du mal à se concentrer, les sons et les lumières lui paraissant fréquemment d'une douloureuse intensité, et il a la gorge obstruée par les résidus de fumée qui le font graillonner et cracher. Qui plus est, il a coutume de distribuer les ordres, et bombarde les PJ de questions de sa voix éraillée, les agonisant d'imprécations et les abreuvant de menaces dès qu'il les trouve un peu lents à réagir. Tirez le maximum d'une telle scène, en obligeant les personnages à se demander s'ils tiennent tant que ça à se coltiner cet individu puant, grossier et pénible de répurgateur tout bien considéré.

Osric Falkenheim, Répurgateur

Osric Falkenheim a été un répurgateur du Pays Perdu pendant plus de vingt ans, avant que la Croisade de l'Enfant ne le batte comme plâtre, le laissant pour mort. Il se souvient à peine des sombres

temples qu'il a rasés, des sorcières ou des cultistes qu'il a brûlés vifs... Un juste retour de bâton, en somme, pour celui qui a semé la terreur et la mort pendant tant d'années.

Perclus de douleurs, Osric est l'amertume faite homme. Couvert de honte de s'être ainsi fait rosser comme un malpropre par une populace vindicative, il a aussi le sentiment d'avoir échoué dans sa mission contre le Chaos, lui qui a par erreur laissé vivre le mutant Karl... Sa déchéance ne lui inspire que de la révulsion, et il cherche une échappatoire à ses souffrances dans les stupéfiants. Dès qu'il émerge de ses transes, il s'en prend violemment à tous ceux qui se trouvent dans les parages, exhalant sa rancœur.

Proche de la soixantaine, après une vie entière de luttes âpres et amères qui lui ont valu maintes cicatrices, Osric se retrouve maintenant estropié. Les deux jambes brisées et ressoudées à la va-comme-je-te-pousse, il a en outre le bras gauche tordu, les ligaments déchirés... inutilisable. Son visage buriné porte des marques de brûlures anciennes, une de ses oreilles étant réduite à un moignon grisonnant. Sa chevelure et sa barbe toutes blanches poussent par touffes hirsutes. Sous le pli soucieux qui lui barre le front brille son regard bleu arctique à la dureté intransigeante, et ses lèvres pincées forment aussi un pli sévère.

Vieillissant et mutilé comme il l'est, Osric ne peut plus se défendre même lorsqu'il émerge de sa stupeur – à peine pourrait-il assommer quelqu'un sur le crâne si la chance s'en mêlait.

Comment l'Enfant fut découvert

Les PJ qui s'expliquent avec suffisamment de patience, ou qui réussissent un **test de Charisme Assez difficile (-10)** parviennent à calmer assez Osric pour qu'il consente à leur parler. Il raconte toute son histoire, ou bien répond aux questions du mieux qu'il peut.

« Ce fut sensiblement comme toutes les fois où j'ai tué de sales mutants adorant leurs sinistres dieux... L'œuvre d'un répurgateur ne varie guère. Il y a quelques années, nous avions appris de la bouche des Fangeux – ces gens qui font la cueillette des herbes dans le marais – qu'ils avaient vu des lumières et entendu des bruits étranges, émanant de vieilles ruines enlisées dans la boue.

« Eh bien, avec quelques compagnons, j'ai versé à l'un d'eux une véritable rançon de roi pour que le bonhomme consente à nous y conduire! Et effectivement... Il faisait nuit quand nous sommes allés y jeter un coup d'œil... Il devait y avoir réunis là une vingtaine de cultistes, dont deux en tenue sophistiquée – des prêtres, nul doute. Tous ou presque portaient la marque du Chaos, ça, c'est sûr! Mais ce qui nous a tiré l'œil en particulier, c'est que l'un des bonzes tenait un bébé qu'il s'apprêtait visiblement à noyer dans le puits autour duquel ils faisaient cercle...

« Nous n'avons pas perdu de temps à leur accorder une mort rapide et miséricordieuse, à la flamme et à l'épée, pour sauver le nourrisson. Quand ces misérables voient un répurgateur, en règle générale, ils ne demandent pas leur reste et prennent leurs jambes à leur cou. Mais cette clique-là était différente. Rien qu'à voir leur mine, ces types-là étaient tous drogués. Et ils sont devenus comme fous, en tentant à toute force de nous empêcher de prendre le bébé... Au final, une poignée de survivants seulement s'est fondue dans la nuit, tous les autres avaient préféré mourir par l'épée plutôt que de nous abandonner le bébé. Lui en tout cas se portait comme un charme, gazouillant et souriant aux anges dans ses langes crasseuses – pas une égratignure, rien, le petit effronté!

« Considérant que nous avions bien œuvré pour cette nuit, nous sommes repartis. De toute façon, l'endroit était bien trop humide pour qu'on tente d'y bouter le feu. Il a fallu tout laisser en l'état. Nous avons amené le nourrisson à l'orphelinat shalléen, et je l'ai confié à la mère abbesse elle-même. Pourtant, c'était bizarre quand on y pense... J'ai eu du mal à le lui donner, à renoncer au marmot... Comme si... j'avais voulu le garder... Oh, sur le moment, je n'y ai pas fait attention. Je n'ai même plus repensé au gamin depuis cette nuit-là... jusqu'à ce que je le revoie!

« Nous avions eu vent de cet attroupement en ville et du grabuge, alors nous sommes allés voir ce qui se passait... Et tous les gens avaient ce regard fou de bovin énamouré! Dès que j'ai vu le marmot, j'ai su que c'était lui! Car en mourant, les vermines que j'avais tuées dans le marais avaient la même expression!

« J'ai tenté de les arracher à l'envoûtement du garçon, seulement aucun d'entre eux ne voulait être sauvé... J'ai failli y laisser la peau pour la peine. Mais si je revois un jour ce môme, foule ou pas, croyez-moi, je le hacherai menu quitte à aller moi-même embrasser Morr pour cela! »

La seule autre information qu'Osric puisse fournir, c'est l'emplacement approximatif des ruines du marais. S'il est incapable de s'en rappeler les coordonnées précises, il peut néanmoins donner le nom d'un de ses contacts parmi les Fangeux (Jekil Vasepuisart) qui y mènera les PJ. Si ceux-ci ont impressionné Osric (par leurs talents ou leur ingéniosité, en déclarant audacieusement qu'ils veulent arrêter le garçon ou en réussissant un **test de Charisme**), il propose même de financer leur expédition par un don de 10 co sur ses fonds restants. En renvoyant les PJ, il leur recommande de ne montrer aucune pitié pour le Chaos, quel que soit le visage innocent qu'il puisse prendre.

Si les PJ n'ont pas encore rencontré la mère abbesse au gibet, cet événement pourrait conduire jusqu'à elle (voir **Événement 4**). Sinon, les personnages peuvent souhaiter revenir vers leur commanditaire ou alors, se rendre directement au marais.

Interlude

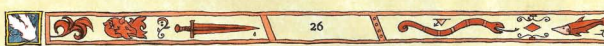
À ce stade de l'aventure, forts de tout ce qu'ils ont pu glaner jusqu'ici à propos de l'Enfant, les PJ peuvent désirer faire leur rapport à leurs commanditaires respectifs. À certains égards, ils peuvent aussi avoir le sentiment d'avoir rempli leur ordre de mission – sauf qu'il reste beaucoup à faire. Dans tous les cas de figure, leurs commanditaires respectifs leur demanderont de poursuivre un peu plus avant leur enquête. Les mises à niveau suivantes d'amorce d'aventure correspondent aux alinéas du début de ce scénario. Si vous utilisez une amorce différente, vous pouvez adapter ce qui suit ou proposer autre chose d'original au cas où les PJ manqueraient de motivation pour poursuivre sur leur lancée. Enfin, ne négligez pas un personnage comme Osric Falkenheim. Il a des enjeux dans l'histoire, y est mêlé de près, et pourrait donc devenir un mécène utile à l'avenir si les personnages n'en ont pas déjà un.

Avatil Foulécume (Stupides humains)

Avatil Foulécume écoute, impavide, le rapport des PJ, tête inclinée dans une attitude pensive. Après quelques instants, il commente: *« Fort bien. Mieux que je ne m'y attendais, mais je crains que tout cela ne fasse qu'égratigner la surface des maux en gésine... J'aimerais que vous repreniez le fil de l'enquête sur les dangers qui nous guettent, en apprenant encore tout ce que vous pourrez sur l'endroit où fut découvert l'Homme-enfant. Mon petit doigt me dit que ça mènera à d'intéressantes révélations... »*

Le répurgateur Roderick (Au service de Sigmar)

Lorsque les PJ retournent voir le répurgateur, ils constatent que celui-ci a déjà quitté Marienburg, en leur laissant des instructions très claires – ils doivent remonter toutes les pistes au sujet du garçon, glaner tout ce qu'ils pourront sur ses origines, et ce qu'il trame dans la cité. Une fois qu'ils n'auront plus d'indices à exploiter, ils iront le retrouver à Altdorf où il leur fixe rendez-vous.













Crispijn van Haagen (Ma fille a disparu !)

Le manque de progrès des PJ déplaît à Crispijn – même s'ils ont réussi à découvrir d'où l'Enfant venait, où il fut élevé, et les circonstances qui ont amené les anti-théogonistes à lui apporter leur soutien. Son désappointement est manifeste, et il leur ordonne de remuer ciel et terre pour découvrir toute la vérité. Ils ne devront revenir le voir que lorsqu'ils auront davantage que quelques éléments d'intérêt nul à lui offrir.

Wilhelm Schmidt (Nous sommes tous prisonniers ici)

Wilhelm Schmidt apprécie les progrès de son équipe – sans s'en satisfaire pour autant. Il suppute qu'il y a davantage à découvrir qu'il n'y semble, et renvoie donc les PJ au marais à la recherche du vieux temple en question (à supposer qu'ils aient appris son existence ; sinon, il les renvoie simplement à leurs investigations, le temps qu'ils entendent enfin parler du temple). Il les rappelle à leurs engagements à son égard, leur recommandant de garder contact avec lui afin qu'il soit tenu informé jour par jour de leurs progrès.

Selena Reiva (Une ravissante dame)

Les personnages de retour en plein jour dans la résidence Reiva trouvent l'endroit verrouillé et barricadé de partout. La nuit, des serviteurs masqués les introduisent dans ses couloirs tortueux jusqu'à une vaste salle où on n'a certes pas regardé à la dépense au nom d'un confort somptuaire. La maîtresse des lieux écoute le rapport des personnages puis, tout naturellement, les envoie explorer le temple sans délai. Si la proposition vient d'eux-mêmes, elle leur octroiera à chacun 2 co en récompense de leur ingéniosité.

LES PLAISIRS DU MARAIS MAUDIT

Les Fangeux vivent à la périphérie du marais, au pied pratiquement des murs d'enceinte de Marienburg. Lors de son entrevue avec les PJ, Osric a probablement mentionné Jekil Vasepuisart, mais si les personnages n'ont pas eu ce renseignement, ils dénicheront toujours un guide dans le petit hameau de cabanons en réussissant un **test de Commérage Assez facile (+10).**

On y trouve aisément Vasepuisart, occupé à radouber ses barques. Si les Fangeux sont pour la plupart des hommes rongés par l'amertume vivant dans la crainte continuelle des périls du vaste bourbier, Jekil se distingue d'autant plus dans son genre par l'optimisme dément qu'il affiche avec conviction, son amour immodéré du Marais Maudit… Son entourage le considère fou à lier, mais en attendant, nul ne conteste qu'il connaisse les lieux comme sa poche. Jekil accepte volontiers d'y guider les nouveaux venus, demandant seulement pour la peine « *deux pistoles par jour, un par barque durant l'expédition* ».

Si on le lui demande, Jekil reconnaît à la description qu'on lui en fait le vieux temple en question et informe les PJ qu'il faudra compter trois jours ; l'édifice délabré se situe au nord-ouest. Sitôt que les personnages s'acquittent de leur dîme, Jekil se met en route dès qu'ils sont prêts, de jour ou de nuit – peu importe s'il est tard, à l'en croire. Il déclare avec enthousiasme : « *Toutes les saisons, le jour comme la nuit, le marais regorge de merveilles à admirer! Si vous craignez de rater une miette du spectacle, je serais ravi de vous y remmener quand vous voudrez!* » Il propose aussi de leur vendre un livret fourmillant d'informations fascinantes sur les « *fabuleuses et diverses plantes et bêtes peuplant le marais!* » L'imprimé bon marché, intitulé « *Merveilles du Marais Maudit* » coûte la modique somme 6 sous, et c'est un véritable panégyrique des horreurs qui y rôdent… Tout PJ qui se donnera la peine de le lire attentivement reçoit un bonus +10 à tous les **tests de Survie** passés dans le marais.

sous qu'il parvient à économiser, il les consacre à l'édition de livrets informatifs venant à l'appui de son point de vue dérangé. Son plus vif plaisir consiste à faire admirer à autrui les « merveilles » du marais.

Depuis les fièvres qui ont failli l'emporter, Jekil est un homme franc et direct à l'engouement pathologique, incapable de la moindre saute d'humeur. Face à des dangers patents, il reste d'un optimisme inébranlable. Il écarte les problèmes comme autant de « *contrariétés mineures* » et ne rate pas une occasion de souligner les aspects positifs d'une situation. « *Ce qu'il y a de merveilleux avec la pluie, c'est qu'on ne risque pas de mourir de soif!* » Éminemment concerné par les sublimes vertus médicinales du marais, il est également prompt à indiquer des bénéfices pour la santé qui, le plus souvent, n'existent que dans son imagination. « *On voit bien que l'eau marécageuse est bonne pour guérir les plaies, il n'y a qu'à voir toutes les créatures débordant d'énergie qui y grouillent!* »

Jekil, qui se dégarnit, a un physique noueux et des dents aussi éclatantes qu'irrégulières.

« *Manger de l'herbe à chat tous les jours les garde propres.* »

Points de Folie: 1 ; Troubles mentaux : Délire héroïque

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	32	39 (3)	40 (4)	40	38	39	31

Compétences : Canotage (F+10), Commérage (Soc), Connaissances Générales (Empire) (Int), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int +10), Langage secret (langage des rôdeurs) (Int), Langue (norscan, reikspiel) (Int), Natation (F +10), Navigation (Ag), Orientation (Int +10), Perception (Int +10), Résistance à l'alcool (E), Survie (Int +10)

Talents : Acuité auditive, Combat de rue, Dur à cuire, Grand voyageur, Résistance aux maladies, Sens de l'orientation

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 13

Armes : arme à une main (hache) (1d10+3), dague (1d10)

Dotations

Jekil porte des nippes usées jusqu'à la trame qui lui vont comme un sac tant elles pendouillent sur sa carcasse décharnée. Il va nu-pieds, les arpions tout noirauds à force de patauger dans la gadoue. Il garde des hameçons accrochés à sa tunique rustique, une pelote de ficelle fourrée au fond d'une poche en guise de fil à pêche. Le trésor

Jekil Vasepuisart
Pêcheur marienbourgeois, ex-Batelier

Natif de Marienburg, Jekil tirait dans sa jeunesse sa pitance de l'exploitation des canaux jusqu'à ce qu'un jour, il soit blessé à la tête des suites d'une rixe. Après des journées entières à délirer, la proie de fièvres malignes, il fut ramené à lui par une infâme décoction d'herbes du marais. Le cerveau atteint, obnubilé par des herbes auxquelles il attribuait le miracle de son rétablissement, Jekil devint littéralement obsédé. Il souffre maintenant d'un trouble mental appelé « délire héroïque » (voir *WJDR* page 203). Convaincu que le marais abonde en trésors naturels à partager dans l'intérêt général, il gagne sa croûte en cueillant les herbes qui entrent dans les préparations des apothicaires marienbourgeois. Les maigres

qu'il chérit le plus? Sa bourse, une vieille sacoche noire pêchée hors des eaux marécageuses… Elle renferme 4 pa et 7 s.

Incursion au marais

Infâme cloaque puant et lugubre béant à ciel ouvert, le marais s'entrecroise de mille et un canaux troubles. Contourner les pousses ensablées de racines géantes et les îlots de vieux arbres pourrissants complique la navigation. Des brumes saturées des miasmes de tout ce qui croupit sous la surface nappe en permanence les eaux troubles. Dans le marais même, la fange fétide semble s'étirer à perte de vue, parfaitement monotone. Et Jekil adore!

Il dispose de deux barques plates pouvant accueillir jusqu'à six personnes, rameur inclus. Il n'a rien contre le fait de pagayer mais s'il reste dos à la proue (la position de celui qui rame), il aura bien du mal à éviter les problèmes au cours de l'incursion (ce sont les PJ qui passeront les **tests de Survie**, et non Jekil).

Avec le zèle inépuisable d'un doux dingue, Jekil commente avec un magnifique entrain tout ce qui présente un intérêt quelconque (autrement dit, tout ce qui lui tombe sous les yeux). Même lorsqu'il rame, ses ahanements sous l'effort ponctuent son bagou sans l'interrompre en rien. Les PJ scrutant le brouillard n'auront aucun espoir de voir ou d'identifier ne serait-ce qu'un dixième de ce que leur guide leur décrit, et seul un **test de Charisme** ou **d'Intimidation** aura une chance de lui couper la chique plus de cinq minutes.

Jekil connaît assez bien l'itinéraire du temple pour n'avoir nul besoin de **test d'Orientation** (même en maniant la rame). S'il est tué ou perdu en cours de route à cause d'un incident quelconque, les PJ doivent réussir chaque jour un seul **test d'Orientation Assez difficile (-10)** pour éviter de tourner en rond et de gaspiller une journée entière. Il y aura une rencontre minimum par jour. En outre, quiconque décidera de la route à prendre doit réussir un **test de Survie Assez difficile (-10)** ou provoquer la seconde rencontre de la journée. À vous de déterminer quand ça se produira. Pour cela, reportez-vous à la **Table 1-2: Rencontres dans le marais**. Sinon, vous pouvez lancer 1d10 en additionnant les degrés d'échec du **test de Survie** afin de déterminer la nature de ladite rencontre – si le résultat du lancer donne le même score, rabattez-vous sur le numéro supérieur le plus proche.

Bateau dérivant

Sous un épais brouillard, les aventuriers voient une forme noire glisser sans bruit vers eux. Émerge de la brume un bateau halé par un cordage noué à la proue qui s'enfonce dans les eaux troubles… Des filets, une lanterne et des fournitures gisent à fond de cale. Tirer sur le cordage suscite une brève résistance, puis le cordage devient lâche… avant que n'apparaisse un bras porteur de nombreuses morsures, clavicule et omoplate parfaitement nettoyées et blanchies, enchevêtrées dans les nœuds détrempés du cordage. Du ou des auteurs de ces morsures, nulle trace.

Poisson susurrant

Au crépuscule, les PJ remarquent un petit poisson luisant qui remonte à la surface des eaux. Et ils discernent nettement, à la tête, deux visages enfantins miniatures, côte à côte, avec des yeux qui ne cillent pas. Ils fixent les PJ, la bouche hors de l'eau, les lèvres remuant sans produire un son comme s'ils tentaient de susurrer quelque chose… Quelques instants plus tard, un brochet surgit des profondeurs pour l'engloutir tout entier avant de s'éloigner.

Fleurs des marais

Les barges longent des îlots flottants piquetés d'hideuses floraisons jaunes et roses. Nombre d'entre elles semblent être en forme d'oreilles, ce qui se tournent pour suivre la progression des barges. Certaines, perchées sur de grosses bouffissures, ont l'aspect de lèvres luisantes. De chacune dardent trois langues épaisses évoquant des pétales et suintant d'un doux nectar. Des dizaines d'oiseaux desséchés et de cadavres de souris jonchent la périphérie de ces îlots. Recueilli, le nectar est un puissant sédatif euphorisant. Quiconque en ingère au moins un dé à coudre doit passer un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** pour ne pas sombrer dans un sommeil paralysant. En cas de réussite, la victime demeure consciente mais a une pénalité de –10 à toutes les caractéristiques, Endurance exceptée. Dans un cas comme dans l'autre, les effets durent 1d10 x 30 minutes. Le nectar ne rend pas immédiatement dépendant, et reste frais deux semaines avant de perdre ses qualités. La plante peut produire trois dés à coudre de doses.

TABLE 1-2: RENCONTRES DANS LE MARAIS

Jet + Degré d'échec	Rencontre
1	Bateau dérivant
2	Poisson susurrant
3	Fleurs des marais
4	Mouches mordantes
5	Restes pourrissants
6	Trou à vers fouettards
7	Gaz des marais
8	Monstrueuse sangsue
9	Carexsangue primitif
10+	Ver des marais

Mouches mordantes

Un coup de rame fait éclater une bûche creuse, libérant un énorme essaim de mouches mordantes qui s'abattent aussitôt sur toute chair fraîche exposée; elles s'immiscent entre les cols des individus, sous leurs manches, et y sèment des piqûres cuisantes. Les PJ qui ont la présence d'esprit de plonger s'en tirent indemnes. Quiconque ne réagit pas assez vite écope d'innombrables piqûres et doit passer un **test d'Endurance**. Un échec vaut au PJ d'encaisser une pénalité de –5 à tous les **tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir** et **Agilité** pour une durée de deux jours, à cause des piqûres infectées. Un **test de Soins** réussi réduira cette période à un jour.

Restes pourrissants

Les PJ avisent un cadavre d'où saillent deux hampes de flèche (dans le dos). Le macchabée gît face contre terre au pied d'un arbre, sur un îlot. Sous son torse, on aperçoit, qui dépassent aussi, un bouclier, une épée et une sacoche en cuir tachée. Déranger le corps de quelque façon que ce soit crève une cavité thoracique gonflée par les gaz d'une décomposition avancée, ce qui a pour effet de libérer un nuage de spores fongiques hallucinogènes. Tout personnage se trouvant dans un rayon de trois mètres doit effectuer un **test d'Endurance** s'il ne veut pas être la proie de visions violemment dérangeantes. Un échec lui vaudra de sombrer dans une Rage blasphématoire (voir *WJDR* page 207) pendant 1d10 rounds. Une fois cet accès de folie calmé, le personnage affecté, quel qu'il soit, devra passer un **test de Force Mentale** pour ne pas se voir attribuer un point de Folie. L'épée et le bouclier, en mauvais état, sont de médiocre qualité. Au milieu d'un contenu pourrissant,

la sacoche en cuir contient 4 co, 7 pa et une potion de soins encore récupérables. Le cadavre a à la main gauche un anneau d'argent d'une valeur de 10 co.

Trou à vers fouettards

Un courant rapide entraîne la barge entre deux rangées d'arbres morts et noueux. Tout personnage qui réussit un **test de Perception Assez Facile (+10)** remarque de longs filaments s'étirant hors des minuscules cavités de l'écorce vermoulue, et ne sera donc nullement surpris de l'attaque qui s'ensuit... Les vers fouettards ne reçoivent *pas* un bonus de +30 aux **tests de Capacité de Tir** contre les PJ. Alors que la barge file entre les troncs flottants, chaque PJ est automatiquement assailli par les vers fouettards – la vitesse du courant et l'étroitesse du passage gênent les manœuvres, empêchant la défense ou toute tentative de contre-attaque. Une fois que tous les PJ ont subi l'offensive des vers fouettards, la barge s'est dégagée du canal improvisé.

Vers fouettards

Ces petites créatures carnivores logent dans de sombres anfractuosités et fissures humides. Lorsque les longs cils vibratiles qui couvrent leurs corps annelés détectent la moindre perturbation dans l'air, les vers éjectent un long organe fin dentelé qui happe au passage un bout de chair aux victimes avant de le ramener à eux pour l'engloutir voracement.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
0	33	10 (1)	12 (1)	24	-	-	-

Compétences : Dissimulation (Ag +20)
Traits : Dénué de conscience, Immobile, Minuscule, Sensibilité aux mouvements

Combat
Attaques : 1; **Mouvement :** 0; **Points de Blessures :** 7
Armes : organe ciliaire (1d10+1)

Dénué de conscience
Les vers fouettards ne peuvent pas faire de tests d'Intelligence, de Force Mentale ou de Sociabilité.

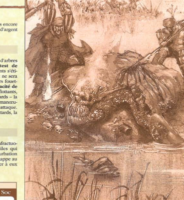
Immobile
Un ver fouettard se déplace si lentement que c'en est imperceptible. Il peut ne pas bouger au combat ni agir de façon à déplacer son corps.

Minuscule
Pour remarquer un ver fouettard, un personnage doit réussir un **test de Perception.** Tous ses coups comptent comme des coups au corps. Appliquez les règles de la Mort subite pour les coups critiques.

Sensibilité aux mouvements
Un ver fouettard lancera d'instinct son organe ciliaire sur toute créature venant à passer à moins de six mètres de lui, et aura toujours l'avantage de la surprise.

Gaz des marais

Le groupe s'aventure sur une zone bouillonnante pestilentielle. Si les PJ ont une flamme, le gaz s'embrase aussitôt dans un appel d'air bleuâtre. Tout le monde se trouvant à moins de trois mètres de la source encaisse 1d10+2 de dégâts (qui ignorent l'Armure). En l'absence de flamme, tous les personnages doivent passer un **test d'Endurance Assez Facile (+10)** ou encaisser une pénalité de –10 à tous les tests d'Intelligence pour le restant de la journée à cause des migraines qui en résultent.



Monstrueuse sangsue

La voie est bloquée par d'épais enchevêtrements, obligeant à haler la barge sur les hauts-fonds, en direction d'un canal plus encaissé au-devant. Lors de cette manœuvre, un PJ qui ne porte pas de grèves métalliques sera attaqué aux jambes par une monstrueuse sangsue tapie dans la vase.

Monstrueuse sangsue

Cette créature du limon a une forme aplatie de limace et une teinte sombre; des petites dents garnissent sa gueule-ventouse. Elle peut mesurer jusqu'à soixante centimètres de long et préfère les attaques par surprise, embusquée dans la vase ou les eaux troubles.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	-	21 (2)	21 (2)	30	11	14	-

Compétences : Dissimulation (Ag +10), Natation (F +20), Perception (Int +10)
Traits : Armes naturelles (morsure), Embuscade, Infecté, Petit, Sanguinaire, Tétanos

Combat
Attaques : 1; **Mouvement :** 1 (Natation 4); **Points de Blessures :** 5
Armure : aucune
Armes : morsure (1d10+2)

Embuscade
Une monstrueuse sangsue qui attaque après un **test** réussi **de Dissimulation** gagne un bonus de +30 à son **test** suivant **de Capacité de Combat.**

Infecté

Les monstrueuses sangsues sont souvent porteuses d'une terrible maladie, qu'on nomme la fièvre des marais. Les personnages qui perdent au moins un point de Blessures à cause d'une attaque de sangsue doivent effectuer un **test d'Endurance** s'ils ne veulent pas contracter la maladie. Les effets du mal se manifestent dans 1d5 jours. La victime subit une pénalité de –10 à tous les tests et perd un point de Blessures chaque jour. Elle peut tenter un **test d'Endurance** pour combattre la maladie. Deux tests réussis successivement suffiront au personnage à vaincre l'affection. Mais tant qu'il reste affligé par le mal, les points de Blessures perdus à cause de la fièvre des marais ne peuvent pas être récupérés.

Petit

Les monstrueuses sangsues sont de petites créatures. Les attaques les visant entraînent une pénalité de –10.

Tétanos

Si la monstrueuse sangsue inflige au moins un point de Blessures après le bonus d'Endurance et les points d'Armure, elle s'attache à sa victime à l'endroit du coup. Les attaques **dirigées** alors contre elle ont 50 % de chances d'atteindre l'hôte à sa place. Au cas où le parasite serait néanmoins tué, ses dents restent plantées dans la chair. Il faut 1d10+1 points de Blessures pour parvenir à les enlever, ce qui peut s'annuler par un **test réussi de Soins Difficile (-20)**. Sinon, passer une flamme sur la sangsue ou l'asperger de sel directement la forcera à lâcher prise et à se défiler.

Carexsangue primitif

La barge vient buter contre des broussailles enchevêtrées à demi immergées et reste coincée. Presque aussitôt, les branches rêches d'un carexsangue primitif s'enroulent autour du plat-bord, soulevant la barge et l'inclinant à angle aigu. Les personnages doivent réussir un **test d'Agilité Assez difficile (-10)** ou bien basculer par-dessus bord. Jusqu'à trois d'entre eux dans l'eau sont alors attaqués le round suivant par les autres branchages du carexsangue. Ceux qui réussissent à rester à bord, ou qui remontent dans la barge, en sont protégés mais encaissent une pénalité de –20 aux **tests de Capacité de Combat** et de **Capacité de Tir** tentés contre le carexsangue. Les PJ peuvent essayer de tuer la plante ou bien de dégager leur barge grâce à trois **tests** réussis de **Force Assez difficiles (-10)**.

Carexsangue primitif

Précurseur marécageux du carexsangue des terres, cette plante carnivore pousse dans le lit d'eaux mortes peu profondes. La version primitive est plus petite et dépourvue des acides digestifs dont dispose sa cousine terrestre. Elle se contente d'écraser ses proies à mort, puis de pénétrer de ses racines modifiées les chairs de leurs carcasses pourrissant au fond de l'eau pour en tirer ses nutriments.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	-	41 (4)	37 (3)	-	-	-	-

Traits: Armes naturelles (branches), Constriction, Écorce robuste 2, Symétrie radiale

Combat

Attaques: 4; **Mouvement**: 0; **Points de Blessures**: 10

Armure: aucune (bras 2, corps 2)

Armes: branches (1d10+4)

Constriction

En pleine prise, un carexsangue primitif gagne un bonus de +10 en **tests de Force** effectués contre l'adversaire.

Écorce robuste

Le carexsangue primitif gagne 2 points d'Armure à chaque emplacement.

Symétrie radiale

Le carexsangue primitif peut attaquer ou étouffer jusqu'à quatre cibles dans un rayon de trois mètres.

Ver des marais

Le passage de la barge attire l'attention d'un ver des marais à l'affût ondulant à dix mètres de distance dans le brouillard. Le ver tente d'attaquer par surprise, grâce à un test de Déplacement silencieux opposé aux tests de Perception des PJ. S'il n'est pas détecté, le ver des marais prend donc ses proies au dépourvu. Une fois qu'il en tient une, il enroule ses anneaux autour d'elle pour l'étouffer.

Ver des marais

Ce ver géant – qui atteint souvent les six mètres de long voire plus – s'enfouit dans la boue des marécages et la tourbière. Son mode de prédation est la constriction, l'étouffement ou la noyade – jusqu'à ce que ses proies cessent de se débattre. Il tend à recourir aux morsures venimeuses uniquement dans la défensive.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	0	64 (6)	41 (4)	32	10	12	4

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Perception (Int +20), Natation (F +10)

Traits: Armes naturelles (crocs), Constriction, Écailles (3), Fouissage, Massif, Morsure venimeuse, Troublant

Combat

Attaques: 4; **Mouvement**: 6; **Points de Blessures**: 23

Armure: aucune (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)

Armes: crocs (1d10+6)

Constriction

Un ver des marais gagne un bonus de +20 aux tests de Force effectués pour nuire à ses proies.

Fouissage

Un ver des marais peut s'enfouir dans la vase et le limon avec une action de mouvement ou lors de ses mouvements naturels.

Massif

Un ver des marais est une bête énorme. Les attaques contre cet animal bénéficient d'un bonus de +10.

Morsure venimeuse

Les personnages encaissant au moins un point de Blessures sous les crocs d'un ver des marais doivent réussir un test d'Endurance ou subir une perte de 5 points supplémentaires de Blessures.





RÉVÉLATIONS DANS LE TEMPLE DU MARAIS

Le culte de Stromfels a pour sanctuaire une ancienne place forte skaven abandonnée aux ravages du marais. Ces ruines délabrées furent choisies à l'origine comme lieu retiré. Et s'il fut pourtant le théâtre d'un massacre perpétré par des répurgateurs sept ans plus tôt, les cultistes refusent de s'en détourner en raison de la « Source Bénie ».

Atteindre le temple du marais

À moins de huit cents mètres des ruines, le canotage n'est plus possible. Un épais brouillard voile tout; à peine aperçoit-on les tours que drape le velours des brumes. Jekil Vasepuisart propose de continuer à pied, vu que la topographie des lieux lui est encore familière.

Les ruines s'accrochent à une légère surélévation de terrain, là où l'humidité omniprésente cède la place à un sol noirâtre sablonneux. Rien n'y pousse à l'exception de vesses de loup aux boursouflures grotesques qui crachent une infecte substance brunâtre si on les dérange. Au point culminant du tertre, les décombres équidistants de trois tours sont reliés par des murs tout aussi délabrés, formant un triangle dont la pointe est orientée au sud.

Au fil des générations, le culte a opéré des réparations de fortune. Les deux premiers étages de la tour nord-ouest, et le premier de la tour nord-est sont intacts. Une partie seulement des fondations de la tour sud a subsisté, lesquelles restent à ciel ouvert.

Les habitants

Ce culte compte neuf membres en tout, dont six sont originaires de Broekwater, un village pêcheur du nord. Et trois d'entre eux sont maintenant des mutants. Sur les trois derniers, deux sont également des mutants, Udo et Wim, connus comme les Frères Manzel (voir les statistiques pages 33 et 34). Le chef enfin a pour nom Dahlbert.

Le nombre de cultistes présents à l'arrivée des PJ dépend de la condition de ces derniers. À tout le moins, les frères Manzel et Dahlbert seront là. En fait, ils ne quittent jamais les lieux puisque le poids de leur corruption les empêche de fréquenter d'autres gens. Si les personnages des joueurs sont en piètre état, ou manquent cruellement parmi eux de guerriers aux talents appréciables, ces trois cultistes devraient à eux seuls constituer déjà un rude défi. Si les PJ sont plus nombreux ou plus redoutables, d'autres cultistes devraient également être présents.

Les cultistes de Stromfels

Marins mutants ou humains

Les anonymes sont des serviteurs mineurs de Stromfels, attirés par les perspectives de pouvoir que le culte leur fait miroiter. Trois cultistes sont maintenant des mutants, métamorphosés après leur immersion dans la « Source Bénie ». Ces adorateurs mutants émergent rarement des marais en raison de la gravité de leur transformation.

Points de Folie: 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	32	34 (3)	37 (3)	38	28	26	27

Compétences: Canotage (F), Commérage (Soc), Connaissances générales (le Pays Perdu) (Int +10), Escalade (F), Esquive (Ag), Langage secret (norscan, reikspiel) (Int), Natation (F), Navigation (Ag), Perception (Int)
Talents: Combat de rue, Coups puissants, Grand voyageur, Résistance accrue, Résistance aux maladies
Traits: Mutations (trois cultistes seulement)

Combat
Attaques: 1; **Mouvement**: 4; **Points de Blessures**: 12
Armure (légère): veste de cuir (corps 1)
Armes: gourdin (1d10+4)

Dotations
Les cultistes de Stromfels portent des chemises et des braies tachées, que la boue et la crasse ternissent. Au temple, tous arborent à leur cou une dent de requin pendue au bout d'une cordelette en cuir. Leurs gourdins sont en bois de chêne, la poignée emmaillotée de cuir.

Mutation
Trois cultistes présentent chacun une forme particulière de mutation.

Aspect bestial: le premier cultiste a la tête d'une belette. Une épaisse rayure blanche court du sommet de son crâne jusque sur sa nuque. Sa caractéristique de Sociabilité est 12, et ses Armes naturelles lui permettent de mordre ses adversaires (1d10+4)

Bouche supplémentaire: le deuxième cultiste est affublé d'une seconde bouche baveuse juste au-dessus du sourcil gauche. Les filets de bave lui coulent sur le faciès et au combat, des rires sinistres tombent de cet orifice caverneux. Il a la compétence de Ventriloquie (Soc).

Ailes: sous la tunique du troisième cultiste, de petites ailes noires papillonnent sitôt qu'on les libère de leur gangue de tissu, mais elles ne sont pas assez grandes ni robustes pour lui permettre de prendre son envol.

S'infiltrer

Sur les trois côtés, de grands pans de mur se sont effondrés, et la tour sud est aisément accessible. C'est du reste ainsi que les adorateurs vont et viennent à leur guise. Au pied des tours, des monticules de maçonnerie délabrée forment des sortes de rampes inégales offrant aux PJ un accès aux derniers étages (les meurtrières des étages intermédiaires étant trop étroites pour laisser passer qui que ce soit).

Pour atteindre le deuxième étage en ruine de la tour nord-est, un personnage doit réussir un **test d'Escalade Assez difficile (-10),** et pour atteindre le second partiellement effondré de la tour nord-ouest, il devra réussir un **test d'Escalade Difficile (-20).** Dérouler une corde pour ce faire vaut un bonus de +20 au test. Échouer de 20 ou plus entraîne une chute du premier de 1d10+3 ou 1d10+5 du second.

STROMFELS, SEIGNEUR DES PRÉDATEURS

Connu comme le Naufrageur, Stromfels incarne la nature sombre de la mer, dans ce qu'elle a de plus brutal et de plus implacable. Son culte est tout entier voué à la prédation en haute mer, dont l'éperonnage, la piraterie et le sacrifice humain. Le requin gris à barbillon frayant dans la mer des Griffes est vénéré comme animal sacré, et surnommé le « Minou de Stromfels ».

Stromfels est une antique émanation de Manann, le dieu des mers. Son culte fut proscrit suite au traité de Marienburg avec les elfes des mers en 2150. Les années qui suivirent, les prêtres de Manann coupèrent leurs attaches avec le culte de Stromfels, dissimulant l'association de Stromfels avec leur dieu. En dépit de cela, Stromfels fait toujours l'objet de l'adoration des marins, et la mort d'autrui continue de lui profiter.

LE TEMPLE DU MARAIS

1 Appartements du prêtre & chambrées
2 Entrepôt
0 2 4 6 8 10
Échelle en mètres
En direction de Marienburg

ENVIRONS

Temple du Marais
Marienburg

LÉGENDE

1 — Tour nord-ouest
2 — Tour nord-est
3 — Cour
4 — La Source Bénie
5 — La fosse inondée
6 — Tour sud

Au crépuscule, le plus souvent, les cultistes présents se rassemblent autour de la source pour adorer Stromfels pendant une heure. Le reste du temps, l'un des frères Manzel monte la garde du haut de la tour sud. Les personnages en approche par-là ont droit à un **test de Perception Assez difficile (-10)** pour avoir une chance de repérer la sentinelle. Ils peuvent échapper à sa vigilance même à découvert grâce à un **test de Dissimulation Très difficile (-30)** en opposition au **test de Perception** du frère Manzel. Si jamais Udo est de faction (le jour) et avise les PJ, il se met à brailler à tue-tête et quitte la tour en trombe pour leur courir sus. Si c'est Wim qui est de faction (la nuit) et qui repère les personnages en approche, silencieux, il se dissimule pour mieux sauter à bras raccourcis sur l'individu qui lui paraît le plus coriace du lot, dès qu'il en a la possibilité.

Quand Dahlbert n'officie pas à la Source Bénie, on le trouve dans la tour nord-ouest. Les personnages l'escaladant ont donc toutes les chances d'attirer son attention… Toutefois, les grimpeurs ne risquent rien tant qu'ils réussissent leur **test de Déplacement silencieux Facile (+10)**. Sinon, Dahlbert les entend, alerte les frères Manzel à grands cris (et tout autre cultiste aussi présent sur les lieux), puis attend les renforts pour débouter les intrus (1d5 rounds).

Les appartements du prêtre

Dahlbert passe le plus clair de son temps au deuxième étage de la tour nord-ouest, à dormir, à écrire et à ciseler dans de l'os. Des figurines miniatures en os d'hommes hideux aux allures de requins ornent des niches murales. Sinon, l'ameublement se limite à un siège sans dossier, un méchant sommier où s'empilent des peaux de bête au tannage grossier, ainsi qu'un grand coffre faisant également office de table. Un **test de Fouille** réussi révèle, dissimulée sous les peaux, une bourse renfermant 7 co et 12 pa – celui qui procède à la fouille devrait aussi passer un **test d'Endurance** pour ne pas être infesté de vermine (-5 pour les tests d'Agilité et de Sociabilité à moins que le pauvre ne prenne un bon bain.) En outre, le grand coffre abrite trois cataplasmes médicinaux, une flasque de liqueur bon marché à moitié vide, un miroir en laiton, des outils de ciselure, des éclats de fanons de baleine et le journal de Dahlbert (Se reporter à l'encart « **Journal de Dahlbert Grande Gueule** », page suivante).

Dahlbert Rohrig, prêtre de Stromfels
Prêtre mutant, ex-Initié

Le dogme de Stromfels, qui consiste à s'attaquer aux plus faibles, une vigilance qui ne se relâche pas, et l'opposition au culte de Manann, voilà tout ce qui définit le credo de Dahlbert. Il rêve de redorer le blason du Seigneur des Prédateurs, se voyant très bien en grand veneur de cette noble cause. Mais sous ses visées ambitieuses, c'est un couard né. Face à la mort, il trahit sa lâcheté innée. Dès qu'il a affaire à plus fort que lui, ou s'il est grièvement blessé, il rend instantanément les armes. Auquel cas, il amadoue les PJ en livrant spontanément des informations – la raison pour laquelle le culte suivait Jurgen Baer, puisqu'il croit les personnages envoyés par le maître de Baer en personne.

Dahlbert se considère béni par Stromfels en personne en raison de ses traits hideux taillés à la serpe rappelant ceux d'un requin. Il a la mâchoire gonflée en une affreuse grimace, et la bouche hérissée de dents aiguisées. Avec ses chairs glabres au teint grisâtre, ses yeux noirs dénués de pupille, son absence d'oreilles ou de nez, il présente une physionomie véritablement perturbante. Sa denture irrégulière tellement aiguisée a réduit sa propre langue en charpie, le rendant à peine intelligible lorsqu'il parle.

Points de Folie : 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	37	33 (3)	41 (4)	45	38	39	38

Compétences : Charisme (Soc), Connaissances générales (Astronomie, Théologie) (Int), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Focalisation (FM), Langue (classique) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Natation (F), Perception (Int), Sens de la Magie (FM), Soins (Int)
Talents : Coups précis, Éloquence, Fuite, Guerrier né, Magie commune (divine), Réflexes éclair
Traits : Armes naturelles (dents), Effrayant, Mutations (Aspect bestial)





CAPTURE!

La capture d'un ou plusieurs personnages par les membres du culte reste une possibilité distincte. Les prisonniers voient alors leurs armes confisquées; pieds et poings liés, ils sont jetés dans les fondations inondées de la tour sud (voir *La fosse inondée* page suivante). Dahlberg, le prêtre du culte, pense qu'ils ont partie liée avec un dénommé Jurgen Baer, et il veut les faire parler. Il leur offre une chance de salut s'ils avouent en quoi le culte les intéresse. Si les PJ s'obstinent dans leur mutisme, Dahlbert n'aura aucun scrupule à recourir à la question. Et si la torture ne suffit toujours pas à leur délier la langue, il renoncera et se contentera de les offrir en sacrifice à son dieu. Son offre de les libérer s'ils parlent est bien évidemment un mensonge, Dahlbert entendant les sacrifier dans un cas comme dans l'autre. Il les laisse croupir au fond de la fosse inondée sans eau ni nourriture pendant des jours entiers histoire d'entamer leur détermination. Tout ajournement au sacrifice est présenté comme « *l'attente d'une tempête divine signifiant que Stromfels bénira l'offrande.* »

JOURNAL DE DAHLBERT GRANDE GUEULE

Ce folio à feuilles mobiles noircies de notes hâtivement griffonnées en reikspiel regroupe principalement des points dogmatiques complexes – et bien souvent incohérents – entrecoupés d'annotations pompeuses à propos des sacrifices, des célébrations, des recrutements, des morts et autre. Une lecture attentive prendra trois heures, mais un **test** réussi de **Lire/écrire** permet à un personnage de reconstituer l'origine de « l'Enfant Béni » après un bref examen de ces notes.

Les pages le concernant stipulent qu'une adoratrice le mit au monde sept ans plus tôt, alors que le culte comptait près de trente adeptes. Ceux-ci pensaient que leur dieu leur envoyait l'Enfant afin d'influencer le cœur des païens, de renverser l'Église honnie de Manann et de restaurer le culte légitime de Stromfels. Il n'est fait mention d'aucune marque sur le corps de l'Enfant. Lors de la cérémonie qui devait le consacrer dans la « Source Bénie », des répurgateurs firent irruption – et un carnage. Lui, Dahlbert, comme les autres fut laissé pour mort. Mais il y a de cela un mois, le culte apprit qu'un dénommé Jurgen Baer recherchait un gamin aux pouvoirs analogues à ceux de son enfant disparu. Il découvrit en outre que l'homme fréquentait une taverne, *Au Gai Batelier*, dans le district du Doodkanaal de Marienburg. Les cultistes entendent le capturer, découvrir ce qu'il sait et déterminer si leur enfant est toujours vivant, en fait.

Combat

Attaques : 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 14
Armes : arme à une main (épée) (1d10+3; valeur de critique +1), dague (1d10; valeur de critique +1), dents (1d10+3; valeur de critique +1)

Dotations

Dahlbert porte des robes grises maculées de taches salines à force d'arpenter le marais. Une dent de requin dorée (1 co) pend à son cou au bout d'une cordelette en cuir sombre. Suspendu à son ceinturon, un épais ouvrage bat son flanc. Y sont décrits avec un grand luxe de détails les infâmes secrets de Stromfels, les rites et cérémonies auxquels doivent sacrifier ses servants. Il garde aussi sur lui une petite bourse bleue renfermant un sachet de sable, un encrier, une plume et une fiole d'eau de la Source Bénie.

Aspect bestial

Dahlbert a une gueule de requin. Cette mutation lui vaut comme Armes naturelles la morsure.

Les chambrées

Les frères Manzel dorment dans cette salle crasseuse, au rez-de-chaussée de la tour nord-ouest. Deux grandes paillasses à la literie fétide s'affaissent contre les murs, avec une table en bois faussé et des bancs occupant le centre. Des reliefs de repas et autres détritus jonchant le sol le rendent glissant. Un test de **Fouille Assez difficile (-10)** révèle, dissimulés dans une anfractuosité murale, 9 pa, 6 s et une boucle d'oreille en or (3 co).

Le jour, Wim y sommeille; la nuit, Udo lui succède. L'heure qui suit le lever du jour et celle entre chien et loup (juste avant la tombée de la nuit), les lieux sont inoccupés. Les PJ qui s'y risquent doivent réussir un **test de Déplacement silencieux Assez difficile (-10)**, ou bien ils feront du raffut en trébuchant sur les ordures, réveillant quiconque dormait là.

Udo Manzel

Coupe-jarret mutant

Bossu, les mains déformées comme des serres, Udo est un mutant couvert de touffes de poils marron et jaune, aussi stupide que dangereux. N'ayant pratiquement aucune maîtrise de soi, il a mauvais caractère et ne dispose que d'une intelligence puérile. Très protecteur envers Dahlbert et Wim, il exécute leurs instructions au mieux de ses possibilités – c'est-à-dire ce qu'il peut en comprendre. Il vénère Stromfels uniquement parce que Wim lui dit qu'il le devrait.

Points de Folie: 2

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	28	45 (4)	44(4)	24 (34)	12	44	29

Compétences : Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Esquive (Ag), Jeu (Int), Intimidation (F), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Résistance à l'alcool (E)
Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Sang-froid, Fuite, Sur ses gardes
Traits : Mutations (Serres, Brute épaisse, Fourrure épaisse), Armes naturelles (serres)

Combat

Attaques : 2; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 14
Armure (moyenne) : gilet de mailles, veste de cuir, fourrure épaisse (tête 1, bras 1, corps 4, jambes 1)
Armes : serres (1d10+4 ; valeur de critique +1)

Dotations

Des excréments souillent la fourrure fournie d'Udo et, pendue à une des bosses de son dos, une poupée de chiffon se balance au gré de ses mouvements saccadés... Tenue en place par le repli abdominal graisseux de sa prodigieuse bedaine, juste sous son ventre, il conserve un sachet de viande séchée. Il arbore un collier de bronze encrassé par le vert-de-gris – et qui ne vaut pas un clou.

Brute épaisse
Victime de dégénérescence, Udo a une démarche chaloupée très basse, ses battoirs à la traîne. Sur son front fuyant, une crête osseuse prononcée lui tient lieu d'arcade sourcilière.

Fourrure épaisse
Une fourrure jaunâtre touffue lui couvre le corps, lui allouant 1 point d'Armure en tout lieu.

Serres
Udo a comme Armes naturelles les serres.

Wim Manzel
Marin mutant

D'un physique émacié, d'un naturel foncièrement malveillant, Wim est un mutant nocturne. La peau d'une pâleur translucide, affublé d'oreilles énormes, il a de grands yeux protubérants. Ce pirate qui vénérait déjà Stromfels avant sa mutation a entraîné son simple d'esprit de frère, Udo, dans l'aventure. Wim préfère prendre ses proies en embuscade afin de minimiser les dangers qu'il encourt. Et il savoure pleinement la souffrance d'autrui.

Points de Folie: 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	34	40 (4)	31 (3)	40	29	38	32

Compétences: Canotage (F), Connaissances générales (Norsca, Pays Perdu) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Langue (norscan, reikspiel) (Int), Natation (F), Navigation (Ag), Résistance à l'alcool (E)
Talents: Acuité auditive, Combat de rue, Coups puissants, Fuite, Grand voyageur
Traits: Mutations (Grandes oreilles, Yeux photosensibles), Vision nocturne

Combat
Attaques: 2; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14
Armure (légère): veste de cuir (corps 1)
Armes: sabre d'abordage (1d10+5), dague (1d10+2), combat à mains nues (CC 47, 1d10+1)

Dotations
Wim a toujours un ou deux litrons sous le coude... À ses heures perdues, on le trouve très occupé à couver son pichet en céramique rempli de tord-boyaux. Il porte une veste en cuir crasspec à souhait et, pendu à son ceinturon, un vieux sabre d'abordage bat son flanc. D'étranges tatouages verts de style lustrien lui couvrent les bras, le cou et le torse.

Grandes oreilles
Ses esgourdes démesurées confèrent à Wim le talent Acuité auditive.

Yeux photosensibles
Wim a de gros yeux protubérants qui paraissent luire dans l'obscurité. Il a le trait de Vision nocturne mais encaisse une pénalité de –10 à tout test basé sur la vision sous un éclairage brillant.

L'entrepôt

Ce local exigu et poussiéreux est encombré de sacs de grain et de petits pois, d'un tonneau de bibine, et de viande fumée pendue à un chevron. Un **test de Soins** ou **de Perception** réussi identifie la viande comme étant un reste de jambe humaine. Le personnage qui a cette révélation doit réussir un **test de Force Mentale** ou accepter 1 point de Folie.

La cour

Cernée de murs croulants et de tours, la grande cour plane est jonchée de tas de pierres. Les espaces dégagés, entre ces empilements, mettent à nu des dalles fendillées. Au centre luit la Source Bénie. Se dressant tout près, un montant en métal scellé à la pierre supporte une chaîne terminée par des menottes incrustées de sang.

La Source Bénie

Ce puits carré doté d'un couvercle en pierre occupe (symboliquement) le centre de la cour. Car l'eau, profonde et légèrement saumâtre, est aussi au centre du culte. Le puits fait l'objet d'une grande vénération en raison de ses pouvoirs de métamorphose; c'est effectivement la source des mutations des cultistes. L'effet est imputable à la malepierre gisant au fond du puits, avec les innombrables ossements de Skavens. La nuit, le puits dégage une subtile phosphorescence; un **test de Perception Assez difficile (-10)** permet au personnage de remarquer le phénomène.

Des personnages irréfléchis qui boiront l'eau du puits ou s'y plongeront doivent réussir un **test d'Endurance Facile (+10)** s'ils ne veulent pas subir à leur tour une mutation. Reportez-vous aux tables de mutations du *Bestiaire du Vieux Monde* (page 82), ou mieux encore, au *Tome de la Corruption* (pages 30 et 31). Des MJ particulièrement sympas peuvent se contenter d'imposer une mutation d'ordre mineur aisément dissimulable. Des transformations aussi minimes peuvent être un doigt supplémentaire, un visage couvert d'une pilosité envahissante, de petites bouches-ventouses apparaissant sur le torse ou l'envol subit des oreilles du personnage atteint, lequel se demandera alors où filent comme ça ses organes auditifs si précieux en plein marécage...

La fosse inondée

Cette fosse fait partie des fondations à nu de la tour sud. L'humidité ambiante s'infiltre continuellement, la remplissant d'eau à hauteur d'environ un mètre. L'orifice sert en outre de fosse d'aisance et de vide-ordures aux frères Manzel chaque fois qu'ils font le guet. Quiconque est exposé à l'eau polluée doit tenter un **test d'Endurance** pour éviter de contracter une diarrhée sanglante (voir *WJDR* page 136). Les personnages ayant des plaies à vif ou qui sont assez dingues pour boire de cette eau contaminée partent avec une pénalité de –20 à ce test.

Les PJ captifs ont eu leurs équipements confisqués et les mains liées dans le dos avant d'être jetés dans la **fosse**. Par précaution, un des frères Manzel reste au rez-de-chaussée de la tour sud – à l'abri des regards. Les PJ doivent tenter un **test de Déplacement silencieux** en opposition au **test de Perception** des frères Manzel s'ils essayent de s'extirper de la fosse sans alerter le garde. Mais il est impossible de s'en extraire les poings liés.

Les personnages se retrouvant au fond de la fosse réalisent rapidement qu'ils piétinent des tas de décombres, sous la surface de l'eau polluée. Des éclats de bouteilles et de vaisselles fracassées se repèrent aisément – et douloureusement. Un **test d'Agilité Assez difficile (-10)** ou **d'Escamotage Facile (+10)** permet aux PJ de trancher leurs liens en mettant à profit ce qui leur tombe sous la main. L'échec de plus d'un degré inflige 1d10+1 points de dégâts en contraignant le personnage à réussir un **test d'Endurance** pour ne pas avoir le « plaisir » plus que douteux de se choper la diarrhée sanglante... Une fois libérés de leurs entraves, les personnages peuvent trancher celles de leurs camarades d'infortune sans test préalable. Les éclats aiguisés prélevés au tas d'immondices feront aussi des armes de fortune.

Retour à Marienburg

Une fois que les PJ découvrent l'information à propos de Jurgen Baer, soit en lisant les notes de Dahlbert, soit de la bouche du prêtre lui-même, ils voudront vraisemblablement retourner à Marienburg pour se lancer sur la piste du bonhomme. Vous pouvez glisser sur l'effort de ce retour en ville. Cependant, si les PJ ont vaincu les cultistes sans récolter une seule égratignure, libre à vous de leur laisser savourer l'excitation du trajet du retour également, comme il est décrit au paragraphe « **Les plaisirs du Marais Maudit** ».

Les PJ souhaiteront probablement faire de nouveau leur rapport à leur commanditaire – et alors, très bien. N'ayant pas d'emploi du temps à respecter, ils peuvent avoir besoin de repos, de soins médicaux et autre. Dans tous les cas de figure, leur commanditaire les poussera à poursuivre leurs investigations, tout comme la dernière fois.

LE DOODKANAAL

Le district du Doodkanaal – ou Canal Mort – est l'aire la plus décrépite de Marienburg alors que c'était pourtant jadis une zone prospère où le commerce s'épanouissait librement. Lentement, à mesure que les canaux et les voies d'eau se sont modifiés, les courants du canton sont devenus paresseux. Les dépôts d'ordures ont sclérosé le canal en question et les barges ne l'ont plus emprunté. À Marienburg, là où il n'y a pas de commerce, il n'y a pas d'argent. Le district s'est détérioré à mesure que les négociants le désertaient pour se rapprocher des voies actives du commerce. Ceux qui pouvaient se le permettre ont donc déménagé, laissant derrière eux pauvreté et désespérance. La zone du Canal Mort est devenue une plaque tournante du crime et de la vilenie, l'antre de tous ceux qui voulaient se terrer loin des secteurs plus civilisés de la ville. De nos jours, les Chapeaux noirs redoutent de s'y aventurer et, dans leur cité florissante, les guildes dominantes font comme si elle n'existait pas. Un certain vernis de civilisation subsiste cependant dans ses échoppes et ses tavernes, aussi anarchiques semblent-elles, alors que les gens luttent toujours bec et ongles contre des conditions épouvantables d'existence.

Vouloir manœuvrer sur le Canal Mort est aussi éprouvant que dangereux. Le quartier se réduit en fait à un labyrinthe de ruelles et de passages, courant au milieu d'un micmac de boutiques décrépites et de logis en voie d'affaissement. La puanteur des égouts gâte l'atmosphère, et respirer devient une épreuve, tant chaque bouffée d'air est rance. Alors que les personnages parcourent cette zone de la ville, ils ne peuvent qu'être frappés par les mines crasseuses et ravagées de ceux qu'ils croisent, respirant la famine et le désespoir par tous les pores de leur peau, et par la multitude de mains décharnées qui se tendent vers eux partout où ils passent. Mais pour chaque pauvre hère qu'ils rencontrent, les PJ remarquent qu'il y a autant de grosses brutes et de malabars à l'affût de grabuge. Le Canal Mort vomit les étrangers, et les personnages devraient rapidement en retirer la nette impression qu'ils sont de trop.

Ils s'y sont aventurés pour remonter une piste sur la clique qui s'intéresse de très près à l'enfant et qui, savent-ils, se terre dans les tunnels souterrains du Canal Mort. Ils sont à la recherche d'un certain Jurgen Baer, un habitué d'*Au Gai Batelier*. Ce chapitre part du principe que les personnages remontent la piste Baer. S'ils souhaitaient simplement accéder aux tunnels sans s'occuper d'abord de Baer, passez à la section suivante, « **Incursion dans les égouts** ».

Au Gai Batelier

Localiser ce pub n'ira pas sans mal. Quelques questions posées à la cantonade et un **test de Commérage** permettent aux personnages de s'orienter suffisamment pour en trouver le chemin. En cas d'échec, les PJ peuvent renouveler leur tentative, à chaque pistole dépensée. Chaque test grignote 2d10 minutes et le trajet prendra ensuite une heure ou deux, à pied. Une fois sur place, ils découvrent un minable édifice lugubre à deux étages se dressant face au canal. Son unique fenêtre a été condamnée. L'enseigne se balançant au-dessus de la porte figure un louche larron en train de se soulager.

L'intérieur n'est pas plus accueillant. Il y fait très sombre, quelques lanternes cherchant timidement à trouer l'obscurité ambiante. Contre toute attente, l'endroit est pourtant bondé, grouillant d'une faune interlope. Des types sinistres couvent leurs chopes de bière, sur le qui-vive. On ne parle pas, on murmure. Au comptoir, il se trouve que le barman, Hans Kleinhopper, est aussi le propriétaire, type tout aussi trouble qui inspecte quiconque approche de son œil valide. La chère y est infecte, en plus d'être servie cramée ou au contraire crue. Les prix en cours de la bière sont respectés, mais le breuvage lui-même a un goût de chiottes. Pour cinq sous, on a une tourte à la viande – ou supposée telle car enfin, pour ce qui est de la composition véritable de la farce, ça, on ne peut que se répandre en conjectures…

Petite causerie avec les gens du cru

Les personnages ont la tâche pénible de tirer les vers du nez de ces clients fort peu commodes. Tout le monde est taiseux, hostile aux fouinards qui posent trop de questions. Même Hans prétend ne jamais avoir vu le bonhomme, ajoutant que les PJ « *feraient mieux de ne pas fourrer leur nez dans les affaires des autres* »… Lui graisser la patte ne le met pas dans de meilleures dispositions, tout en attirant malencontreusement l'attention… Et les clients seront prompts à leur servir n'importe quelles fadaises pour empocher une ou deux pistoles.

Lucian Kreso, un Estalien en pleine débine, au faciès couturé de cicatrices, affirme aussitôt avoir croisé Jurgen. « *Il me semble l'avoir vu rôder du côté de la rue Grelot, près de la tonnellerie à l'abandon, à l'angle de ce passage…* » Si la tonnellerie existe, Jurgen n'y a jamais été aperçu par qui que ce soit.

Titus Fokkes, un adolescent qui dissimule ses traits sous de longs cheveux noirs et gras à souhait, prétend avoir vu Jurgen en dernier. « *Il jactait avec le propriétaire des Filins Reinier, et on aurait dit qu'ils se bouffaient le nez… Le marchand avait l'air sacrément en rogne!* » Titus mène les personnages en bateau avec ce tissu de mensonges. Reinier Fokkes n'est autre que son père, et le garçon cherche juste les embrouilles.

Alfons van Oosten, un lascar corpulent aux chicots noirâtres, avance que Jurgen « *crèche du côté du passage Snijder, dans la maison à la porte rouge.* » Il invente aussi, histoire de voir les personnages filer au plus vite leurrés par cette fausse piste et de pouvoir se débiner de son côté avec leur argent.

Si les PJ suivent l'une ou l'autre de ces pistes, ils seront vite dans l'impasse. De retour Au Gai Batelier, ils constateront que ceux qui les ont bernés se sont bien sûr volatilisés. N'hésitez pas à pimenter l'épisode d'un peu de castagne si les personnages se comportent comme des ours mal léchés. L'un des chefs pourra peut-être leur tendre une embuscade, mais quoi que vous décidiez, planifiez ces interludes musclés en vous basant sur les statistiques de **Voleur de grand chemin** et de **Mercenaire** de *WJDR* pages 233 et 49 respectivement.

Oh, et encore une chose...

Las de toutes ces vaines investigations, les PJ seront probablement prêts à jeter l'éponge. Une petite minute après leur départ, un des clients sort en trombe et les rattrape. Ce type sournois à face de fouine se présente comme étant Hugo Buisman.

« À ce qu'il paraît, vous cherchez Baer... Eh ben, je l'ai vu et je vais vous dire où... Mais d'abord, vous devez faire quelque chose pour moi. Ce salaud du nom de Dobbe m'a mouchardé aux larbins d'Erwin en allant raconter que je leur avais filouté quelques petits sous... Ils m'ont montré les crocs et j'ai salement dérouillé... Si vous alliez rendre la monnaie de sa pièce à ce cochon de Dobbe, hein? Si vous lui foutez un sale tour à ma façon? Voire plus... beaucoup plus. Assurez-vous que je ne risque pas de le revoir dans le coin avant très longtemps. Pigé? Après, je vous tuyauterai sur Baer. »

Hugo Buisman
Voleur humain

Natif du district du Canal Mort, Hugo n'en a jamais quitté le périmètre. Enfant, il s'est rabattu sur de menus larcins pour survivre et depuis, il n'a jamais cessé de vivre d'expédients. Partir ou même améliorer sa condition ne le fait nullement rêver; il n'a de pensées que pour le vol et la vengeance – contre ceux qui lui ont fait du tort.

Son fin visage pâle est encadré de longs cheveux marron négligés. Et ses yeux verts ne se posent jamais, en mouvement constant... Il garde tout le monde à l'œil, et est toujours en quête de nouvelles rapines.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	30	31 (3)	33 (3)	42	28	32	37

Compétences: Commérage (Soc), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Escamotage (Ag), Évaluation (Int), Fouille (Int), Jeu (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int)

Talents: Acuité auditive, Code de la rue, Connaissance des pièges, Course à pied

Combat

Attaques: 1; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 11

Armes: Dague (1d10)

Dotations

Hugo porte des habits rapiécés tout miteux consistant en une tunique trouée passée sous un veston vert. Il porte des braies un brin trop courtes qui dénudent ses pâles guiboles piquées de partout par la vermine. Et il a des chaussures marron toutes tachées. Il conserve 12 sous dans une petite bourse pendue à son cou.

Il ne s'est pas montré tout à fait franc avec les PJ... S'ils en profitent pour le menacer en réussissant un **test d'Intimidation**, l'homme leur dira cette fois tout ce qu'il sait. Les PJ réticents à tuer Dobbe peuvent aussi essayer de soudoyer Hugo. Le voleur se laisse graisser la patte si les PJ lui offrent au moins 6 pistoles – une somme qu'on peut ramener à 4 si le PJ qui mène les négociations passe un **test de Marchandage**. Dans ce cas, passez à « **l'Amortissement** ». Sinon, Hugo insiste pour que les PJ tuent Dobbe en lui rapportant une preuve de cette forfaiture accomplie. Il révèle alors aux PJ où vit Dobbe, et leur demande de retourner venir le voir en cet endroit même dans une heure.

FAITES VENIR LES MORTS!

Si vous désirez prolonger l'épisode des PJ dans le quartier du Doodkanaal, il y a toute une gamme de rencontres possibles à exploiter. Des PJ manquant décidément de discrétion et de subtilité qui persistent à exhiber leurs espèces sonnantes et trébuchantes à tout un chacun ne gagneront certes pas longtemps leurs escarcelles. Les bandes de malandrins écumant les rues auront tôt fait de les en soulager. Sans parler des voleurs à la tire et autres filous qui ne chôment décidément pas, des combinards qui roulent les gogos dans la farine en offrant de les guider dans ce dédale ou de leur céder à « prix d'ami » des objets de fabrication médiocre... Toute cette faune interlope servira certainement à réformer les personnages naïfs ou trop confiants.

Ce pauvre vieux Dobbe condamné

Dobbe Gaff vit au premier étage d'une nouvelle pension. Il faut juste cinq minutes aux PJ pour la localiser. Ils peuvent atteindre son antre en gravissant une volée de marches branlantes à l'extérieur. Naturellement, l'oiseau est dans le nid.

Toquer à la porte leur attire un âpre: « *Foutez le camp!* ». Les personnages peuvent l'amadouer grâce à un **test de Charisme**, dont la difficulté dépendra de la qualité de leur histoire pour amener le bonhomme à leur ouvrir. Sinon, ils n'auront plus qu'à enfoncer la porte, ce qui requiert un **test de Force**.

Au cas où les PJ passeraient à l'offensive, Dobbe se défend – il baissera néanmoins les armes s'il est réduit à 0 point de Blessures ou s'il semble qu'il n'ait aucune chance de l'emporter. Des PJ scrupuleux hésiteront encore plus à attaquer Dobbe et à fortiori à le tuer, et ils peuvent concocter un subterfuge afin de convaincre Buisman qu'ils lui ont fait la peau, alors qu'il n'en est rien. Auquel cas laissez faire – ou pas... en fonction de votre propre soif de sang!

La piaule de Dobbe est à peu près nue: un méchant grabat jeté presque au ras du sol avec une couverture sale qui sert de lit, et une caisse retournée servant de table. S'y bousculent une bougie et des cadavres de bière... Les PJ qui iront fureter dessous dénicheront une paire de gants usagés et deux dés en os. Un **test** réussi **de Fouille Assez difficile (-10)** révèle un petit cagibi, derrière une planche murale. C'est là que Dobbe planque son maigre pécule qui, pour l'heure, se monte à 8 pa et 10 s.

Dobbe Gaff
Coupe-jarrets humain

Enfant typique du Canal Mort, Dobbe y a grandi, sans jamais toucher de près ou de loin à un job digne de ce nom susceptible de le sortir du caniveau. À l'occasion, il loue ses services de gros-bras aux gens du coin – encore que ça ne nourrisse décidément pas son homme.

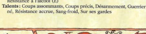
C'est un malabar bâti en force et trapu. La colère fait saillir une grosse veine rouge sur son cou tout gonflé, et lui exorbite les yeux.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	30	36 (3)	42 (4)	27	30	36	31

Compétences: Commérage (Soc), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Esquive (Ag), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Résistance à l'alcool (E)

Talents: Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Guerrier né, Résistance accrue, Sang-froid, Sur ses gardes



Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement** : 4 ; **Points de Blessures** : 14
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : à une main (marteau) (1d10+3 ; valeur de critique +1)

Dotations
Dobbe porte une chemise au canevas écru et des braies couleur rouille tachées. Très soucieux de ses panards, il chausse toujours la meilleure qualité – ses chouettes galoches sont ornées d'une belle boucle d'argent brillant. Au fond de la poche gauche, son petit grigri consiste en une étrange pierre aimantée au centre tout lisse à force d'être frotté – pour que ça lui porte chance. Il conserve aussi sur lui une entaille sur os représentant une femme nue… qu'il contemple, durant ses nuits solitaires.

Amortissement

Hugo accepte toute preuve raisonnable de la mort de Dobbe. Comme un reste humain, par exemple – même si rien n'atteste que ça provienne de son rival. L'entaille de la belle toute nue que Dobbe porte autour du cou satisfera pleinement Hugo, encore que ça ne prouve en rien, là non plus, la mort de son propriétaire. Hugo n'est pas très malin, et il se contentera d'à peu près n'importe quoi pourvu que le récit des PJ soit convainquant.

Quel que soit le recours des personnages, ils le persuadent de se mettre à table, et Hugo leur dit enfin ce qu'il sait.

« Je ne connaissais pas le lascar personnellement, mais je l'ai aperçu quelquefois* Au Gai Batelier*… avec d'autres types, dont j'ignore tout. À ce qu'il paraît, il se commettrait avec des gardes noirs dans les égouts, mais là, je ne sais rien non plus. Récemment, il était plutôt solitaire. Quoi qu'il en soit, vous aurez du mal à le faire parler. Il a payé son obole à Morr, car la dernière fois que je l'ai revu, il flottait dans l'eau dos au ciel… Des coupe-jarrets, les Molosses, l'ont battu et dépouillé. Il y a de ça deux jours, peut-être plus… »

ANTRE DES MOLOSSES

LÉGENDE
1 — Salle de jeu
2 — Antichambre
3 — Cagibi
4 — Entrée
5 — Salle commune
6 — Remise

0 1 2 3 4 5
Échelle en mètres

PREMIER ÉTAGE

ÉLÉVATION FRONTALE / FAÇADE

REZ-DE-CHAUSSÉE

Voilà qui n'avance guère les PJ, mais Hugo ne peut rien leur apprendre de plus. S'ils lui posent la question, il leur dira volontiers où trouver les Molosses ; dans un petit tripot qu'ils possèdent voie des Morpions. Pour un sou (ou histoire de s'épargner une torgnole), Hugo leur indique l'itinéraire à prendre.

Les Molosses voie des Morpions

Là encore, du moment qu'on en connaît l'emplacement, le tripot est assez facile à dénicher. Si les PJ n'ont pas pensé à soutirer l'information à Hugo, ils pourront toujours repérer la bâtisse grâce à un **test de Commérage** réussi. Quoi qu'il en soit, l'antre en question est une bâtisse modeste et trapue avec la pratique d'un teinturier accolée d'un côté et un vendeur de matériel de l'autre. Les boutiques du coin se s'émeuvent pas d'avoir des coupe-jarrets comme voisins puisque leur antre n'ouvre qu'à neuf heures le soir pour fermer vers quatre heures du matin.

Le rez-de-chaussée se réduit à une grande salle dotée de cinq tables rondes où l'on joue aux cartes ou aux dés. Les Molosses ne prélèvent pas de parts, offrant simplement un endroit aux joueurs pour assouvir leur vice. Cela dit, ils s'impliquent dans chaque partie en cours, et sont devenus au fil du temps particulièrement talentueux (au jeu comme à la triche). Ils proposent aussi de l'alcool – évitant d'en imbiber eux-mêmes… mauvais pour les affaires.

Après les heures d'ouverture, il reste 1d5+1 Molosses occupés à ronfler, à boire ou à se chamailler. Lors des heures d'ouverture, ils sont dix avec 3d10+5 clients.

Nous sommes fermés !

Si les PJ viennent frapper alors que c'est fermé, un Molosse répond – en repoussant toutes leurs sollicitations. S'ils se présentent comme des joueurs, on leur recommande de revenir plus tard. Les PJ peuvent opter pour une approche plus directe et demander à parler à Baer. Voilà qui incitera d'autres Molosses à se montrer, histoire de tromper leur ennui, à chercher noise aux nouveaux venus. S'infiltrer par effraction ou entrer en force peuvent aussi être des tactiques envisageables – leur succès dépendant principalement des talents des personnages.

Les possessions de Baer sont dans la remise. Outre sa bourse, les PJ peuvent s'emparer de 5 couronnes d'or supplémentaires et de 8 pistoles garnissant d'autres aumônières volées par les Molosses. L'argent du jeu (après répartition auprès des membres) est dissimulé ailleurs, aux bons soins de Pim de Groot, le chef de la bande. Lorsque le tripot est fermé, Pim n'est jamais là.

Nous sommes ouverts !

Les PJ peuvent aussi se présenter aux heures d'ouverture. Rien de plus facile alors, et s'ils le souhaitent, libre à eux de se joindre à une partie en cours (s'ils ont la compétence Jeu) ou, si le MJ et les joueurs le désirent, ils peuvent aussi tenter leur chance au poker. Les Molosses se défient quelque peu des nouveaux visages, surtout quand certains sortent vraiment du lot (on ne verra jamais d'elfes dans ce tripot par exemple). Vouloir emprunter l'escalier se remarquera forcément, et les Molosses seront prompts à en barrer le passage. Si les PJ posent des questions sur Baer, ou à son propos, on les renvoie à Pim de Groot, qui bat le carton à l'une des tables.

Pim, Pim, Pim

Les PJ peuvent lui parler de Baer. Ce nom ne lui dit rien, mais si les PJ lui décrivent en outre les circonstances qui ont entouré sa fin, il se rappelle alors l'agression avec un grand sourire. Et précise

que la bourse de la victime n'a pas encore été distribuée au gang. Il propose de la leur céder pour 5 co. Ou bien le marché suivant : 2 co contre la bourse du défunt. Il affrontera son champion au jeu de cartes « Sigmar et Gertrude », le vainqueur devant empocher la mise *et* la bourse. Tout personnage possédant la compétence Jeu ou qui réussit un **test de Connaissances générales (Empire ou Pays Perdu)** a entendu parler de « Sigmar et Gertrude », un jeu en vogue dans tous les débits de boisson. Il doit son appellation à un conte assez blasphématoire de la prétendue rencontre de Sigmar avec une paysanne.

La vérité à propos de Jurgen Baer

Baer était membre du culte des Trois Lunes, une fraternité dévouée au Seigneur de la Peste Nurgle. Lorsque le sorcier du Chaos Ruprecht – le scélérat qui entend utiliser Karl comme pantin de l'Empereur (voir l'**Introduction**) – a séjourné à Marienburg, il a rapproché des cultistes les uns des autres pour former un véritable réseau tapi dans les égouts du Canal Mort. Malgré ce site dangereux, Ruprecht a recouru à ses talents considérables de sorcier pour préserver son culte de l'ire des habitants. Aujourd'hui, il est reparti depuis longtemps, même s'il garde contact avec la fraternité par l'intermédiaire d'un agent dénommé Tobias.

Quand Tobias suivit le mouvement de la Croisade de l'Enfant, Baer fut l'un des rares cultistes à rester derrière. Érudit jadis respecté, il lui restait peu d'argent et nulle part où aller. Il a donc croupi dans la zone du Canal Mort, effectuant des travaux manuels et buvant comme un trou tout en guettant le retour du culte. Il a trouvé la mort lorsqu'un simple vol a mal tourné, le précipitant dans le canal.

Si les PJ acceptent l'enjeu, l'un d'eux devra relever le défi. Au nom de la simplicité, réglez l'affaire comme un **test de Jeu**. Si Pim gagne, il ramasse la donne avec un sourire satisfait. Les personnages peuvent tenter de remettre ça, mais dans ce cas, Pim insistera pour qu'ils montent les enchères d'une couronne d'or alors que lui se contente de miser la bourse à chaque fois. Si les PJ épuisent leurs ressources, ils devront trouver un autre moyen de récupérer le bien du défunt. Sinon, vous pourriez résoudre le problème au moyen du poker, du Blackjack ou de tout autre jeu de cartes. Et n'hésitez pas à tricher.

Comme toujours, les choses peuvent vite déraper. Si les PJ deviennent agressifs, menacent Pim ou d'autres Molosses, la bande joueura vite du coup de poing, cette fois… Alors, beaucoup de clients feront rapidement place nette, certains d'entre eux se joignant volontiers à la mêlée – histoire sans doute de prendre leur revanche contre des Molosses qui les ont soulagés de leur argent. D'autres clients encore tenteront de faire main basse sur les mises des tables de jeu, les Molosses s'opposant à leurs manœuvres. La rixe s'envenimera rapidement, les chaises et les tables volant dans les airs au milieu des clameurs et des grognements.

Pim et les Molosses
Joueurs humains

Les Molosses forment une bande modeste mais bien connue du quartier du Canal Mort. On les identifie aisément à leurs bras couverts de tatouages de chiens féroces. Eux-mêmes n'ont pas de canidés, les tuant au contraire quand ils en croisent pour arborer leurs canines en guise de trophées.

Leur chef, Pim de Groot, est un membre typique du gang – un peu plus rusé que ses compères, sans doute. Sa crinière marron foncé est striée d'une masse blanche. Utilisez le profil de Molosse standard pour Pim, en augmentant son Intelligence de 5.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	32	30 (3)	39 (3)	40	34	34	38

Compétences : Baratin (Soc), Commérage (Soc), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Escamotage (Ag), Évaluation (Int), Jeu (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int),
Talents : Code de la rue, Fuite, Intelligent, Sang-froid

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 13
Armure (légère) : veste de cuir (corps 1)
Armes : à une main (épée) (1d10+3), coup de poing (1d10)

Dotations
Les Molosses portent des vêtements de facture commune, comme des braies de jute, des tuniques et des vestes en cuir. Beaucoup arborent aussi des casquettes en feutre (ou fez). Chacun a deux dés, un jeu de cartes et… un égo à ébouriffer un noble. Chacun dispose aussi de 1d10 pa tandis que Pim de Groot possède 3 co frappées à l'effigie de Karl Franz.

Résolution

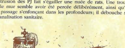
Quelle que soit la méthode employée, les PJ devraient finir par s'emparer de la bourse de Baer. Elle contient 8 pa et 12 s, ainsi qu'un hameçon de pêche et un bout de parchemin plié – une carte, semble-t-il (voir **aide de jeu 2** pour la carte de Baer). Elle renvoie aux tunnels du Canal Mort, indiquant l'entrée du réseau souterrain juste sous la légende « Boulangerie Calcine ».

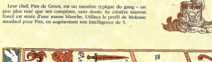
Naturellement, les PJ peuvent ne pas parvenir à se dépêtrer des Molosses et ne jamais arriver à faire main basse sur la bourse. Tout ce qu'il leur reste alors, c'est que la clique à Baer se terrerait quelque part dans les tunnels du quartier – ce qu'ils auraient dû apprendre de la bouche de Dobbe, quoi qu'il en soit. Ils devront donc accéder au réseau souterrain sans l'aide d'une carte.

Si les personnages n'ont toujours rien appris de l'existence de l'antre de Baer, dans les souterrains de la ville, un de leurs commanditaires peut les mettre au courant, ou un autochtone ayant eu vent de leurs investigations les abordera en leur vendant l'information pour 1 co. Voir l'encart « **Oh Ciel, et maintenant quoi ?** » pour plus de suggestions sur la meilleure façon de ramener les PJ sur la bonne piste.

La boulangerie Calcine

La boulangerie n'est pas difficile à trouver. Demander son chemin à la ronde requiert un **test réussi de Commérage Très facile (+30)**. La famille Calcine possédait jadis une boulangerie, qui est maintenant à l'abandon. Les PJ pourront aisément s'y introduire et, au milieu des vieux fours, localiser l'accès au sous-sol grâce à un **test de Fouille Facile (+20)**. Demeurent des sacs de grain moisi, et l'intrusion des PJ fait s'égailler une nuée de rats. Une trouée dans le mur semble avoir été percée délibérément, ainsi qu'un court passage s'enfonçant dans les profondeurs ; il débouche sur une canalisation sanitaire.





OH CIEL, ET MAINTENANT QUOI?

Il est tout à fait possible aux personnages des joueurs de ne pas suivre la progression logique des événements et des rencontres pour se tourner vers un moyen alternatif d'accès aux tunnels. Pas d'affolement. Graisser les bonnes pattes ou molester la vermine bipède adéquate risque de révéler l'existence d'un vieil immeuble dont les fondations en partie effondrées ouvrent sur les égouts.

Sinon, les PJ peuvent tout bonnement ratisser les édifices à l'abandon en quête de fondations donnant également accès au réseau souterrain. Tout immeuble qu'ils explorent a 50 % de chances d'avoir des fondations ou une salle effondrée, lesquelles auront à leur tour 10 % de chances de déboucher sur les tunnels. Les personnages peuvent aussi bien parvenir aux égouts en empruntant les canaux, partout où les canalisations vomissent leurs déjections dans la rivière. De telles bouches sont en général infestées de mendigots, de chiffonniers et de toute une faune miséreuse, sans parler des vermines trop heureuses de voir arriver de la chair fraîche à infester… Les PJ risquent d'avoir une longue quête infructueuse sur les mains.

INCURSION DANS LES ÉGOUTS

L'implantation de Marienburg a soulevé un problème de plus en plus préoccupant. Alors que les îles deviennent surpeuplées, les constructions doivent gagner en hauteur. Mais à mesure qu'on empile les étages les uns sur les autres, par-dessus les maisons et les échoppes, les fondations ont commencé à s'enfoncer dans la terre meuble. Un état de fait particulièrement avéré dans des zones ou les constructions de bric et de broc manquent de fondations valables comme d'entretien. Des pièces entières se sont doucement enfoncées sous le niveau des rues. Ajoutez à cela des caves et des sous-sols, ainsi que les canalisations d'égout courant sous certaines zones de la ville, et vous obtiendrez un réseau complexe de pièces et de passages sous la surface agitée de Marienburg. Bien sûr, avec une cité pour ainsi dire lacustre située à l'embouchure d'un fleuve, nombre de tunnels sont inondés voire noyés en permanence. D'autres subissent le flux et le reflux des marées.

Le quartier du Canal Mort a son propre réseau souterrain. Depuis le marasme économique, les égouts ne sont plus entretenus, d'autant que le secteur s'est vidé d'une bonne partie de sa population. Des murs effondrés et des sols défoncés multiplient les dangers qu'il y a à s'y aventurer. Certains n'ont cependant pas froid aux yeux. Les passages désertés servent de refuge à tous ceux qui ont intérêt à se faire oublier, à commencer par les mutants et autres indésirables. Il y a aussi les voleurs et les contrebandiers ayant également tout intérêt à œuvrer dans l'ombre.

Sous le Canal Mort

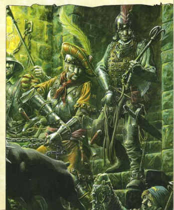
Le dédale qui s'étend sous le Canal Mort, plein de circonvolutions, fluctue au gré des marées – à telle enseigne qu'il n'a donné lieu à aucune tentative de cartographie. Un lieu idéal donc pour des rencontres et des découvertes de choix, histoire de maintenir l'intérêt des joueurs. Libre à vous d'établir une carte de certains tronçons des égouts si vous le jugez nécessaire. Mais en fait, ça ne l'est pas. Improvisez à mesure que les personnages progressent, et voilà tout.

Si les PJ disposent de la carte de Baer, la topographie des lieux devrait s'harmoniser en fonction. Mais même dans ce cas, la carte en question est un vulgaire croquis des plus succincts, qui peut n'être pas exact au demeurant. En chemin, faites état de tunnels parallèles ou perpendiculaires – des percées murales, des portes en bois vermoulu ouvrant sur des lieux inexplorés… Si les PJ n'utilisent pas la carte, vous devriez leur fournir plein d'options sur l'itinéraire à suivre. Quitte à se casser le nez parfois sur des culs-de-sac, ou à tomber sur des êtres déconcertants, à faire d'étranges découvertes…

Lesdites trouvailles n'ont d'autre but que d'ajouter des couleurs à l'épisode des égouts tout en excitant la paranoïa des joueurs. Ne soyez pas surpris de les voir sauter à des conclusions fantasques ou réagir de façon incompréhensible, d'ailleurs. Tout au long du périple souterrain, les trouvailles peuvent se multiplier.

Les rencontres proposées sont conçues pour tester les PJ de toutes sortes de façons, tout en mettant en exergue les situations périlleuses où ils se sont fourrés. À vous d'enchaîner les rencontres ou au contraire de les limiter en fonction de la manière dont les PJ abordent la conjoncture. S'ils sont en possession de la carte de Baer, ils devraient faire environ trois rencontres. S'ils errent de-ci de-là sans la carte, ils devraient faire approximativement six rencontres avant d'atteindre leur destination.

Quant à la nature de ces rencontres, à vous aussi d'en décider. Dix sont proposées ci-dessous, même si vous pouvez en élaborer encore plus, autant qu'il vous plaira. Les rencontres présentées mélangent les combats, les énigmes et les dilemmes. Sélectionnez



les plus susceptibles de correspondre à vos joueurs et de les amuser, ou celles qui leur paraîtront les plus stimulantes.

Il va sans dire que les sources d'éclairage n'abondent pas sous terre. Si les PJ s'obstinaient à vagabonder dans le noir, leurs pérégrinations, en plus d'être vaines, auraient toutes les chances de leur être fatales. Même des personnages possédant le talent Vision nocturne ont besoin d'un minimum de lumière. Les MJ auraient tort de se gêner de rendre la vie particulièrement misérable aux PJ stupides à ce point.

Description des tunnels

Les égouts sont généralement étroits, ne laissant passer qu'une ou deux personnes de front à tout casser. Dans bien des cas, les PJ de haute taille seront contraints de marcher voûtés. Les parois en margelle disparaissent le plus souvent sous des couches de dépôts gluants ou de moisissures aux âcres remugles. Beaucoup de tronçons sont tombés en désuétude; on tend à déverser les ordures dans les canaux comme dans le caniveau. Les PJ se retrouvent souvent en train de patauger dans des effluents, la puanteur leur faisant monter les larmes aux yeux. À certains endroits, les tunnels sont envahis par les eaux fétides des canaux à hauteur de taille. À d'autres, aucune eau ne filtre, les égouts étant simplement tapissés de dépôts visqueux. Rats, reptiles et insectes grouillent un peu partout. Les passages se subdivisent en maintes directions, se terminant souvent par de lourdes grilles rouillées, une voûte effondrée ou un cul-de-sac.

Sous Marienburg, les tunnels relient les pièces affaissées à travers des murs défoncés ou des portes à usage déterminé. Certaines salles furent jadis construites (de préférence en pierre) dans le cadre d'un système de vidange, et on y trouve encore des meubles pourris. D'autres servent de sous-sol, s'étant souvent enfoncées. Leur contenu varie. Les PJ peuvent tomber sur des vestiges de cuisines, des empilements de caisses moisies ou des études tombées en décrépitude avec des portraits fanés encore accrochés aux murs. Certaines peuvent d'ailleurs montrer des signes d'occupation, mais la plupart sont livrées à l'oubli, poussiéreuses et lugubres, empestant le moisi. Des portes ou des trouées murales (délibérées ou naturelles) les relient les unes aux autres. Au cours de leurs pérégrinations, les PJ auront probablement des escaliers à gravir ou à descendre. Certains passages sont obstrués, de vieilles grilles sont peut-être toujours verrouillées et quelques pièces ne mènent nulle part.

En conséquence, c'est un véritable labyrinthe souterrain que les PJ remontent à mesure que vous décrivez les pièces et les tunnels. À pimenter avec autant de trouvailles et de rencontres qu'il vous chantera…

Descriptions des rencontres

Les descriptions qui suivent correspondent à celles qui sont générées par la **Table 1-4: Rencontres**, ou qu'on a sélectionnées.

Des mutants au désespoir

Une telle rencontre peut survenir à tout moment lors de la progression des PJ dans les égouts. À environ vingt mètres de distance des personnages des joueurs, il y a un trou béant dans la paroi. Faites appel à des **tests de Perception** pour voir si les PJ le remarquent (et laissent leur éclairage). Autrement, leur approche, avec la lumière et le bruit, alerte les six mutants qui ont trouvé refuge dans ce vaste alvéole.

Ceux-ci se sont en effet appropriés une vieille cuisine enlisée depuis longtemps dans la terre meuble. D'environ huit mètres carrés de superficie, elle contient des tables et des chaises pourrissants, et des buffets affaissés. Six couches de fortune, avec leur matelas de paille et leurs couvertures, occupent le sol çà et là. Au centre d'une table brûle une bougie en suif.

Si les PJ réussissent à surprendre les mutants, ils les découvrent assis ou allongés sur leurs grabats. Ceux-ci se lèvent, arme au poing, mais à moins que les nouveaux venus ne passent à l'attaque, ils s'en tiennent là pour l'instant, exigeant de savoir ce qu'on leur veut. À la faveur du chiche éclairage ambiant, il est manifeste que ce sont des hommes transformés. Sinon, les mutants se mettent à couvert prestement du mieux possible puis bondissent sur les intrus pour en découdre. Si deux d'entre eux sont terrassés, ils rompent l'offensive. Ils ont pour nom Durnkelm, Jan, Jon, Rikert, Simeon et Timethus.

Ils ne tiennent pas plus que ça à se bagarrer. « *Nous ne voulons pas de problèmes, messires* »… mais de l'aide. « *Vous avez de quoi grailler un peu pour nous?* » Ils croient que les cultistes détiennent le remède à tous leurs maux, et ils implorent les PJ de leur venir en aide. Si ceux-ci cèdent à leur supplique, les mutants leur fournissent une carte, réduisant ainsi le nombre de (mauvaises) rencontres qu'ils risquent encore de faire à une seule.

D'un autre côté, les PJ peuvent passer plutôt à l'attaque (il n'existe aucun remède après tout), auquel cas les mutants se défendront. Aussi misérables soient-ils, ils ne veulent pas mourir. Et si les PJ les exterminent jusqu'au dernier, ils ne trouveront pas grand-chose à récupérer dans leur antre. Contrebandiers de leur état avant d'être transformés, les mutants n'avaient plus que des tonneaux et quelques caisses en souvenir de leur ancienne vie. Les tonneaux de vivres ne renferment plus que des dépôts moisis, et les caisses de soies onéreuses ont été grignotées. **Un test de**

LES PERSONNAGES DE JOUEURS FUTÉS

Quelle que soit leur façon d'aborder le réseau souterrain, les PJ peuvent estimer préférable de glaner des informations au préalable. Les gens n'ont bien sûr jamais été dans les égouts, pour la plupart, mais ils connaissent plein de racontars sur ce qui se passe sous leurs pieds. Interroger les passants requiert un **test de Commérage**, menant aux rumeurs suivantes – en plus de tout ce que vous souhaiteriez ajouter…

« *Des mutants… Des créatures du Chaos… Tout le mal de Marienburg, à l'affût juste sous nos pieds! Ça fait réfléchir, hein?* »

« *Mon cousin s'y est risqué l'autre jour… Il en est revenu bien plus tard complètement changé – il ne moufte pas sur ce qu'il a pu voir, il passe son temps à rester assis les yeux dans le vague et à boire comme un trou… Il a dû croiser les fantômes des morts, dans la boue là-dessous…* »

« *C'est le repaire de la racaille de tout poil… Mais même les contrebandiers et autres filous ont intérêt à se préserver des étranges bestioles qui y rôdent!* »

Oui-dire ou pas, ce n'est pas loin d'être la vérité. Les citoyens n'ont jamais vraiment imaginé toutes les horreurs qui pouvaient fourmiller à quelques mètres à peine sous leurs pieds. Les PJ peuvent tenter de se dénicher un guide, mais ils en seront pour leurs frais. Il n'y aura personne d'assez téméraire ni d'assez stupide pour s'y risquer.



TABLE 1-3: TROUVAILLES

Jet	Résultat
1	Un pied sectionné juste à hauteur de cheville, dans sa botte en cuir... Arraché plutôt, à en juger par les lacérations des chairs et les lignes déchiquetées de fracture osseuse.
2	Des parois ornées de tesselles aux couleurs passées... Difficile d'en discerner encore le motif, mais les PJ croient déceler une représentation de pieuvre.
3	Le sol d'une pièce vétuste est couvert de scarabées bleus à la chitine crissant sous les pas. Si une source de lumière approche, ils s'égaillent par centaines.
4	De la voûte d'un tunnel pend un fétiche de plumes d'oiseaux et de crânes de rongeurs, embaumant légèrement l'encens. De confection délibérée, apparemment... Et son emplacement n'est pas fortuit non plus.
5	À l'approche des PJ, une meute de rats se débande, abandonnant les restes à demi dévorés d'un chat portant encore le nom sur son collier de « M. Peluche ».
6	Un mur conserve l'entaille de trois lignes à intersection qui forment un triangle, pointe vers le bas. Les PJ peuvent y détecter un symbole skaven si le MJ décide qu'ils ont les talents idoines, ou bien s'ils en ont déjà vu.
7	Une bourse flotte au gré d'un effluent. Un PJ consentant à se salir les mains pour la repêcher y trouvera 4 sous et... une belle collection de rognures d'ongles.
8	Un crâne est posé au centre d'une pièce. D'aspect humain – n'étaient ses trois orbites oculaires...
9	Dans la boue, des empreintes humaines sautent aux yeux. Apparemment faites par des pieds nus, allant dans la même direction que les PJ. Après quelques mètres, la piste stoppe devant un mur.
10	Un squelette humain gît dans la vase, le crâne éclaté. Il ne présente strictement aucun intérêt.

Fouille Assez difficile (-10) révélera, au milieu des étoffes qui se désagrègent, trois bougies (valant chacune 5 pa) et une bouteille scellée d'eau-de-vie.

TABLE 1-4: RENCONTRES

Jet	Résultat
1	Mutants au désespoir
2	La prisonnière
3	Le lézard dans le noir
4	Submergés
5	La fosse
6	Moisissures!
7	Meute de goules
8	Un hurlement dans la nuit
9	Mais quelle est cette boule verte phosphorescente?
10	Vengeance!

Puisqu'il n'y a pas de remède, les PJ revenant par là vont devoir l'annoncer aux mutants, qui se ficheront aussitôt en boule en pensant qu'on cherche à les duper. Ça peut provoquer un affrontement en fonction des actes et réactions des PJ, ou alors, voir ainsi réduits à néant leurs derniers espoirs peut faire basculer les mutants dans une folie irrémédiable et les pousser à fuir à l'aveuglette dans les égouts pour y rencontrer leur funeste destin de créatures de Chaos.

De misérables contrebandiers

Contrebandiers mutants

Ces hommes appartenaient à une bande de contrebandiers qui utilisèrent ces tunnels des années durant. Et cette pièce était leur principal lieu de rendez-vous. Les biens y étaient stockés avant d'être redistribués en ville à chaque nouveau repreneur. Lorsque Ruprecht et son culte s'installèrent à proximité, les opérations de contrebande en furent affectées. Les tunnels devinrent plus dangereux que jamais alors que Ruprecht y envoyait des créatures maladives faire place nette. Incapables de se dépêtrer de cette nasse, les contrebandiers se retrouvèrent pris au piège. Ils survécurent grâce à des marchandises volées et en mangeant du rat, mais la proximité de la corruption de Ruprecht les changea, leur interdisant tout retour à la surface. Les contrebandiers comprirent que le culte vénérait le Seigneur de la Peste, et ils pensent encore qu'un remède existe pour les guérir de leurs métamorphoses dans l'antre des adorateurs.

Points de Folie: 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	39	28 (2)	26 (2)	39	38	31	33

Compétences: Canotage (F), Conduite d'attelages (Ag), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Fouille (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (bretonnien, reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Natation (F), Perception (Ag)
Talents: Code de la rue, Fuite
Traits: Mutations (diverses)

Combat

Attaques: 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 12
Armure (légère): veste de cuir (corps 1)
Armes: arme à une main de qualité médiocre (épée) (CC 22, 1d10+2)

Dotations

Les contrebandiers sont tous en piètre condition, porteurs d'habits qui pourrissent littéralement sur leur dos. Certains n'ont qu'une chaussure, d'autres vont nu-pieds. Tous ont une petite escarcelle renfermant 1d5-1 pistoles et 1d10 sous.

Mutations

Les six mutants présentent divers degrés de transformation:

- **Durnkelm**: de tous les contrebandiers, il est celui qui a pâti des pires changements physiques. Ses chairs et ses ligaments littéra-

lement arrachés à son corps ont filé rejoindre les dépôts visqueux d'ordures qui tapissent les canalisations, le laissant à l'état de squelette ambulant auquel se cramponnent encore ses organes vitaux... Pour empêcher ses viscères de tomber elles aussi dans la rigole, il s'est emmailloté de chiffons sales au suint sanglant. Des cornes ont poussé sur son crâne mis à nu. Mais le plus étrange, c'est encore sa capacité à communiquer avec les pouvoirs de son propre psychisme. D'un simple **test de Force Mentale**, Durnkelm peut transmettre un message à une autre créature intelligente dans un rayon de dix mètres. Il a aussi la capacité de lire les pensées conscientes en passant avec succès un **test de Force Mentale opposée** contre une créature douée d'intelligence et qui ne soit pas hors de portée. En cas d'échec toutefois, Durnkelm devra réussir un nouveau **test de Force Mentale** ou accepter 1 point de Folie.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24	21	14 (1)	26 (2)	46	38	31	27

Trait : Effrayant
Mouvement : 4
Armes : arme à une main de qualité médiocre (épée) (CC 22, 1d10+1), cornes (1d10)

Mutations

- **Jan** : ses jambes se sont incroyablement étirées et un fin maillage d'écailles noires couvre son corps. *Mouvement* : 5 ; *Armure* : aucune (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1). Il a aussi le trait Troublant.
- **Jon** : une bouche supplémentaire crève la paume de sa main gauche. Elle lui susurre d'horribles choses dans son sommeil. Outre les compétences communes à tous les mutants, Jon détient celle de Ventriloquie. Il a le talent Menaçant.
- **Rikert** : évoquant un nain, il est court sur pattes, et a une crinière bleue. *Mouvement* : 3.
- **Simeon** : son corps tout entier crépite d'électricité. Il est donc tout désigné pour une attaque à mains nues. En cas de réussite, il porte 1d10+5 points de Blessures à la cible (ou 1d10+7 points de Blessures à des créatures équipées d'armures métalliques), et pareille offensive ne prend pas en compte les points d'Armure. Il doit patienter 1d10 rounds entre deux usages de cette faculté. S'il ne l'a pas encore employée au combat, et est frappé par une arme en métal, son adversaire doit effectuer un **test d'Agilité** ou encaisser 1d10+5 points de Blessures, l'arme agissant comme un parfait conducteur de courant électrique. Ag 45 ; *Mouvement* : 4.
- **Timethus** : chaque fois qu'il échoue à un **test de Peur** ou de **Terreur**, il doit immédiatement réussir un **test de Force Mentale** ou il s'effondrera en un petit tas de bave et de membres parcourus de tressautements. À chaque round, il doit tenter un nouveau **test de Force Mentale** pour échapper à ces crises.

La prisonnière

Cette rencontre peut survenir chaque fois que les PJ se heurtent à une porte. Verrouillée... S'ils tentent de la crocheter ou de l'enfoncer, ils captent au-delà un cri étouffé, suivi peu après par des coups martelés à la porte. On dirait une femme qui appelle au secours... Quoique rien ne soit moins sûr. Les PJ pourront faire voler la porte en éclats d'un **test réussi de Force Assez difficile (-10)**.

Ils découvrent alors une pièce sombre et vaste, contenant uniquement un lit et un pot de chambre. À l'autre bout, une porte, elle aussi verrouillée, offre une issue de secours si on l'enfonce (même test). Si quelqu'un a l'idée de lever les yeux, il remarquera une trappe, au centre d'un haut plafond. L'appel au secours provient d'une femme crasseuse en haillons qui toise les nouveaux venus avec autant de peur que d'espérance.

La jeune prisonnière, Katarine Winsen, est mariée au marchand nommé Adolph. Elle pensait que le mariage lui apporterait un semblant de sécurité, mais peu après leurs noces, son mari tomba le masque, se révélant sous son vrai jour – celui d'une brute épaisse foncièrement malveillante. Il contraint sa pauvre femme à une vie d'esclave, la forçant à tout faire pour lui, pendant qu'il dépense l'argent du ménage en beuveries. Ayant tenté de lui tenir tête, elle s'est vue enfermée au cellier pour la peine, cellier accessible uniquement par une échelle amovible.

Les PJ peuvent avoir toutes sortes de réactions face à la détresse de la malheureuse. S'ils préfèrent ignorer ses complaintes, elle s'enfuit par là où ils sont arrivés et tente de retrouver le chemin de la surface (avec toutes les chances en chemin de périr cent fois). Et les PJ ne sauront jamais ce qu'il est advenu d'elle. Ou bien ils peuvent l'emmener avec eux – même si une femme sans défense et sans armes comme elle les gênera et les ralentira plutôt qu'autre chose. Ils pourraient alors tenter de lui venir en aide d'une autre façon. S'ils sont trop bruyants, Adolph ouvre la trappe et jette un coup d'œil en bas pour voir ce qui se passe. Il ne baisse pas l'échelle si les PJ entrent dans son champ de vision – à moins que ceux-ci ne le piègent. Du haut de son perchoir, il les agonise d'injures, leur braillant de se mêler de leurs oignons et menaçant Katarine de ses foudres si elle fait mine de vouloir fuir.

Au cas où les PJ décideraient d'affronter Adolph et réussiraient à se hisser dans le cellier, ils découvriraient alors l'entrepôt du marchand. Celui-ci fait surtout affaire dans la confection. Ses stocks sont de qualité médiocre – mais c'est tout ce que les habitants faméliques du Canal Mort peuvent s'offrir. Fouiller l'échoppe, au-dessus, peut rapporter aux PJ 4 co et 10 pa. Tous ses gains pratiquement, Adolph les claque au jeu et dans la bibine. Mais les PJ ont découvert une autre issue quoi qu'il en soit, et peuvent saisir cette opportunité pour dénicher des fournitures ou des soins médicaux.

Voler son mari vaut bien sûr toutes sortes de problèmes à Katarine, qui se retrouve sans ressources. Ce qu'il en ressortira, ça, c'est à vous de voir. Mais elle pourrait par la suite chercher à se venger ou prévenir les autorités du meurtre de son époux.

Katarine
Servante humaine

Jeune pousse naïve de dix-huit printemps, Katarine croyait qu'en convolant en justes noces avec un négociant – fût-il de rang inférieur comme un vulgaire fripier du Canal Mort – lui apporterait la sécurité matérielle. Après deux ans de mariage, chaque fois que la jeune femme a osé se dresser contre lui, son joli minois a encaissé les coups et les horions. Cloîtrée dans le cellier, sale et loqueteuse, elle fait peine à voir avec ses longs cheveux marron tout emmêlés.

Points de Folie : 1

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	30	31 (3)	30 (3)	42	36	35	37

Compétences : Baratin (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Esquive (Ag), Escamotage (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Métier (cuisinière) (Int), Perception (Int)
Talents : Dure à cuire, Fuite, Intelligente, Réflexes éclair, Sang-froid
Traits : Mutations (diverses)

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : veste de cuir (corps 1)
Armes : combat à mains nues (1d10-1 ; spéciale)



Dotations

Katharine est vêtue d'une robe pouilleuse toute déchirée. Elle marche nu-pieds et n'a rien de valeur sur elle.

Adolph

Bourgeois humain

Ce fainéant de gras-double ne perd jamais une occasion de retourner dans ses tavernes de prédilection vider des pintes comme un boit-sans-soif et peloter les serveuses. Il voit en sa femme l'esclave idéale, taillable et corvéable à merci. Quand il condescend à la libérer du cellier pour qu'elle lui fasse la popote et le ménage, il a garde de la tenir en laisse de ses gros doigts boudinés.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	32	35 (3)	42 (4)	32	32	35	34

Compétences : Commérage (Soc), Conduite d'attelages (Ag), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Évaluation (Int), Fouille (Int), Langue (bretonnien) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int), Résistance à l'alcool (E)
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent, Résistance accrue

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 13
Armes : dague (1d10)

Dotations

Adolph porte une chemise douillette et des braies qui ne sont pas boutonnées. Des taches de bière, de nourriture et un peu de vomi souillent ses habits. Il garde sa dague au fil bien usé dans un étui au ceinturon, qu'il triture sans cesse car le pommeau frotte contre ses replis de graisse. Il a 1 co et 6 pa dans sa bourse.

Le lézard dans le noir

Cette simple rencontre musclée a pour unique objet de souligner combien les tunnels fourmillent de dangers. Dans un passage exigu, qu'on ne peut emprunter qu'en file indienne, un grand lézard albinos s'en prend aux PJ. Qui sait comment cette bête monstrueuse a pu devenir ainsi, tapie dans les canalisations… Si la créature ne fait probablement pas le poids contre le groupe d'aventuriers, il n'en reste pas moins que le passage est étroit et que seul un PJ à la fois peut combattre le lézard.

Le lézard albinos du cloaque

Cet imposant et féroce reptile n'est qu'une parmi bien d'autres bêtes ayant cheminé jusque dans les égouts du Canal Mort – quand elles n'y sont pas nées. De la taille d'un gros chien, il a des écailles d'un blanc laiteux, une gueule hérissée de dents aiguisées et de minuscules yeux rouges.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	0	53 (5)	36 (3)	32	10	22	2

Compétences : Natation (F), Perception (Int +10)
Traits : Armes naturelles (morsure), Peau écailleuse, Sens aiguisés, Troublant

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armure : aucune (tête 1, pattes avant 1, corps 1, pattes arrière 1)
Armes : morsure (1d10+5)

Submergés

Les PJ pataugent dans un tunnel sanitaire qui s'incline brusquement vers les profondeurs, inondé. Ils doivent alors décider de risquer la traversée en apnée ou de rebrousser chemin pour dénicher un autre passage. La plongée ne va pas sans difficultés. À commencer par l'étendue exacte du tronçon noyé. Et le fait que tous les PJ n'ont pas forcément la compétence Natation (il arrive qu'aucun d'eux ne l'ait) constituera un défi de taille. Sans compter qu'il faut déterminer comment préserver les sources d'éclairage et autres objets susceptibles d'être gâtés par l'eau…

En réalité, le tronçon noyé n'est pas bien long. Deux **tests de Natation Facile (+20)** suffisent, le premier entraînant les personnages à mi-parcours et le second leur faisant couvrir le reste du trajet sans encombre. Des pénalités s'appliquent si un PJ a un équipement lourd ou encombrant. Si un PJ échoue, c'est qu'il a nagé de travers, heurté une paroi ou que ses habits se sont accrochés à une pierre saillante. Celui qui échoue à deux tests ou davantage doit passer un test pour éviter l'**Asphyxie** (voir *WJDR* page 136 pour de plus amples détails). Il pourra l'interrompre dès qu'il réussit son second **test de Natation** et a émergé à l'air libre.

Les PJ peuvent concocter des solutions à l'aide de cordages ou faisant appel à des méthodes plus bizarres pour franchir le tronçon noyé. Le succès du plan vous échoie. Le secteur noyé mesure sept mètres de long. Que la plongée gâte ou non des objets vous incombe aussi. Mais des livres, des papiers, des vivres et des habits seront à tous les coups endommagés.

Cette rencontre est idéale si les PJ suivent la carte de Baer. Au cas où elle indiquerait qu'ils doivent en passer par là, ils seront bien forcés de trouver une solution au problème. Et de découvrir le moyen de protéger la précieuse carte au passage…

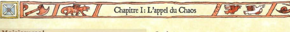
La fosse

Alors que les PJ traversent une salle souterraine, ils marchent sur des lattes pourries… Un personnage doit réussir un **test de Perception Très difficile (-30)** pour mesurer toute la gravité du danger. Sinon, celui qui a la compétence Métier (charpentier) le remarquera automatiquement.

Tout personnage franchissant la salle a 30 % de chances de s'aventurer sur un secteur dangereux du sol. Dans ce cas, il doit passer avec succès un **test d'Agilité** pour bondir hors de danger quand le plancher croule en partie. En cas d'échec, il fait une chute de plusieurs mètres dans la pièce inférieure, encaissant 1d10+3 points de dégâts. Si deux personnages ou plus ont cette infortune, ce sera cette fois le plancher tout entier qui s'effondrera. Et tout le monde se retrouvera un étage plus bas.

Les lieux sont vides, exception faite de quelques sièges délabrés. En dessous, la pièce servait de garde-manger, mais les caisses et tonneaux ne contiennent plus que des dépôts visqueux. Il n'y a pas d'issue visible. Une échelle reliait naguère les deux étages, mais elle est depuis retombée en morceaux. La salle supérieure comprend deux issues seulement, celle que les PJ ont empruntée pour arriver, et la seconde, à l'opposé.

Les deux salles sont d'une superficie de six mètres carrés, et font trois mètres de hauteur sous plafond. Les murs sont visqueux au toucher. Grimper exige un **test d'Escalade Difficile (-20)**. Les PJ doivent trouver un moyen d'atteindre l'autre issue, que le plancher s'écroule ou pas. Ils peuvent pour ce faire échafauder toutes sortes de plans ingénieux, à l'aide de cordages et de bouts de bois peut-être. Vous devriez autoriser le succès de tout plan cohérent.



Moisissures !

À un moment ou à un autre, quand les PJ pénètrent dans une des salles affaissées, ils peuvent se retrouver nez à nez avec ce genre de phénomène. Il y a une porte à l'opposé, mais à l'intérieur, tout est couvert d'une étrange moisissure rouge. Tout mouvement hâtif risque de déranger la moisissure, la poussant à libérer ses spores.

Traverser la pièce sans la perturber requiert un **test d'Agilité Facile (+10)**. En cas d'échec, la moisissure crache un épais nuage de spores, affectant potentiellement toutes les personnes présentes. Au contact des chairs, les spores provoquent des brûlures. Tous les présents encaissent 1d10+4 points de dégâts – et ce quels que soient les points d'Armure. Ceux qui ont eu la présence d'esprit de se couvrir le nez et la bouche voient ces dommages réduits de 2. Tout personnage perdant au moins un point de Blessures à cause des spores découvre qu'il peut voir et entendre d'étranges choses – ce qui lui coûte une pénalité de –10 à tous les tests de Force Mentale et de Sociabilité pendant vingt-quatre heures. À la fin de cette période, le personnage doit encore passer un **test d'Endurance** s'il ne veut pas voir son corps se couvrir d'étranges excroissances rouges à mesure que la moisissure prend racine sur lui... On peut enrayer sa propagation avec un **test de Soins Assez difficile (-10)**. À chaque jour où le phénomène subsiste, le personnage doit tenter un **test d'Endurance** avec une pénalité de –10. S'il échoue à deux tests consécutifs, la moisissure le tuera.

Les spores d'une moisissure dérangée planent dans les airs pendant 1d10 minutes avant de se dissiper.

Meute de goules

Les tunnels de Marienburg regorgent d'horreurs : de sombres secrets qu'il vaut mieux garder des habitants, à la surface. Dans un sous-sol oublié, les PJ tombent sur l'un d'eux : une bande de charognards agressifs... Les goules lancent des raids périodiques à la surface pour enlever des passants dans les rues avant de retourner dans leurs antres festoyer. Ils ont parfois la chance de voir la viande fraîche sur pattes venir obligeamment se jeter d'elle-même dans leur gueule...

Ajouter ce combat au déroulement des péripéties est idéal pour les PJ qui adorent particulièrement la castagne. Au milieu de leurs entassements d'ossements mâchouillés, les goules attaquent... Pour des aventuriers débutants, une ou deux goules devraient suffire à poser un défi stimulant. Quant aux groupes plus expérimentés, il vous suffira d'augmenter le nombre d'agresseurs.

Goule

Humains rachitiques voûtés au regard fou, les goules attaquent à coups de griffes. Les gens sains d'esprit redoutent leur humanité pervertie – sans doute parce qu'ils constituent un rappel vivant des turpitudes où ils pourraient sombrer.

Trouble mental: Bête intérieure

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	0	37 (3)	45 (4)	34	18	31	5

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Filature (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Survie (Int)
Talent : Camouflage rural
Traits : Armes naturelles (griffes), Attaque empoisonnée, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 11
Armes : griffes (1d10+3)

Dotations

Les goules n'ont rien d'autre que leurs misérables hardes.

Attaque empoisonnée

Une créature vivante qui perd au moins un point de Blessures des suites d'un coup de griffes de goule doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** pour ne pas perdre 2 points supplémentaires de Blessures.

Un **test de Fouille** réussi permet de découvrir 1d10 sous, et un personnage qui remporte trois degrés de succès ou plus récoltera 1d10 pistoles supplémentaires. Les goules ont laissé ce trésor sous une pile d'os fracturés – les restes de leurs victimes.

Un hurlement dans la nuit

À tout moment au cours de leur traversée des égouts, les PJ entendent un hurlement perçant qui se répercute le long des parois. Celui de Katarine, suppose-t-on a posteriori – ou si elle a déjà été libérée, celui d'une victime des goules (quelle que soit la meute en question, d'ailleurs). Les personnages peuvent en chercher la source et l'atteindre après 1d10 rounds.

Mais quelle est cette boule verte phosphorescente ?

Alors que les personnages progressent, faites-leur passer des **tests de Perception**. Quiconque réussit avise une étrange luminescence émanant d'une flaque d'eaux souillées. En approchant, les PJ en découvrent la source : une petite boule de verre remplie d'un gaz luisant. Un personnage doté Connaissances générales (skavens), identifiera automatiquement l'objet comme un globe de vent toxique. Un guerrier du clan Skryre l'a laissé choir en fuyant d'autres horreurs.

Pour utiliser cette arme, le joueur doit sélectionner un espace dégagé à portée. La portée courte du globe est de quatre mètres, la longue étant de vingt mètres. Il teste ensuite sa Capacité de Tir comme normale. En cas de succès, le globe éclate dès l'impact. Reportez-vous au petit gabarit. Toutes les créatures touchées par le nuage encaissent 1d10+4 de points de dégâts ne prenant pas en compte les points d'Armure ni le bonus d'Endurance. Le nuage persiste pendant 1d5 rounds. À chaque round, le nuage se déplace d'une ou deux cases dans une direction aléatoire (voir ci-dessous). Si le lancer de dé donne 1, le nuage reste immobile. Si on obtient 10, il se dissipe.

En cas d'échec au test de Capacité de Tir, le personnage rate la cible. Lancez un dé. À 1, le globe roule au sol sans se briser. À 10, il roule aussi au sol en volant en éclats. Entre 2 et 9, il atterrit à 1d10 mètres de distance de la cible, 2 étant NO, 3 N, 4 NE, 5 O, 6 E, 7 SO, 8 S et 9 SE.

Vengeance !

Cette ultime rencontre sert aux PJ à régler les détails qui restent, éventuellement, en ville. Les PNJ qu'ils ont pu croiser et laisser filer choisiront ce moment, et ce lieu, pour chercher à se venger. La nature de l'embuscade et le nombre des adversaires dépendent de vous. Une bonne sélection inclura les membres survivants du culte de Stromfels, Hugo et ses suppôts, les Molosses et tutti quanti.






L'ANTRE DU CULTE

S'il est à l'abandon, le saint des saints du culte des Trois Lunes n'est cependant pas resté sans surveillance. Les cultistes ont laissé sur place une horreur répugnante dont la magie noire de Ruprecht avait accouché il y a longtemps. Le monstre garde le tunnel qui conduit à l'antre du culte. Il ressemble à une limace géante de la taille d'un destrier, avec une gueule béante au milieu de tentacules grouillants. Son corps gluant est grêlé de furoncles et de pustules, et une infâme puanteur de décomposition terrasse tous ceux qui s'en approchent. Dès que les PJ s'aventurent dans le tunnel, il attaque. Aveugle, il capte les mouvements et fouette les airs de ses tentacules à la recherche de sa proie, pour l'attirer dans sa gueule.

Créature de Nurgle

Cette créature fut créée par Ruprecht pour garder l'antre du culte. Elle n'obéissait qu'à lui et maintenant qu'il l'a délaissée, elle survit en dévorant les rats et les contrebandiers assez fous pour se risquer dans son repaire. Ses tentacules sont enduits d'un puissant venin qui brûle ses victimes en les frappant de paralysie. Alors, le monstre traîne les malheureuses proies jusqu'à sa gueule, où elles seront lentement digérées.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23	0	35 (3)	61 (6)	10	5	12	0

Compétences: Natation (F), Perception (Int +20)
Traits: Armes naturelles (tentacules), Sans peur, Tentacules paralysants, Terrifiant

Combat

Attaques: 3; **Mouvement:** 3; **Points de Blessures:** 20
Armes: tentacules paralysants (1d10+3)

Tentacules paralysants

Toute créature qui perd au moins un point de Blessures à cause des tentacules paralysants d'une créature de Nurgle doit réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10)** à chaque round ou encaisser une pénalité cumulative de –10 à tous les tests et une de –1 au Mouvement. Une fois que le personnage réussit trois tests consécutifs, il se libère du venin, et ses pénalités sont levées.

Si son Mouvement tombe à 0, le personnage est effectivement paralysé. Si la créature de Nurgle reste toute proche, elle peut happer l'infortuné personnage au vol, le gober tout vif et mettre un terme radical à son existence. Les coups multiples des tentacules paralysants d'une créature de Nurgle n'ont pas d'effets cumulatifs. Les personnages paralysés qui ne finissent pas dans le tube digestif du monstre surmontent les pénalités aux tests et au Mouvement 1d5 heures plus tard.

Une fois la créature vaincue, les PJ peuvent explorer l'antre des cultistes. Trois pièces débouchent sur un moyeu central. La première, spacieuse, renferme de vieux meubles, des caisses et des lits. Elle montre des signes d'occupation, mais les gens de passage ont visiblement tout remporté avec eux (s'ils avaient du moins quelques maigres possessions). La deuxième, nue, ne contient que des rayonnages vides et une table, donnant à penser que c'était une étude. Ce qui prévaut dans les deux pièces, ce sont d'étranges runes tracées à la craie sur les murs, emblématiques du dieu du Chaos Nurgle. Et tout personnage qui réussit un **test de Connaissances académiques (démonologie) Facile (+20)** les reconnaît pour ce qu'elles sont.

Des remugles pestilentiels saturent l'atmosphère à cause de la bête de Nurgle. Mais la troisième salle empeste tout autant. L'entrée est gardée par une grille verrouillée, la clef pendant au mur externe. Les PJ jettent un coup d'œil à travers les barreaux. Et découvrent un spectacle horrible: un loqueteux puant au regard fou, perché sur un tas de boue, dévore un rat mort à belles dents. Il a de longs cheveux et une barbe aussi longue tout emmêlés, et il ne cesse de parcourir la salle vide de ses yeux fous.

Il s'agit de Ruben van Toor, érudit naguère respecté de l'université de Marienburg. Il y a bien des années, il commença à entendre des voix dans sa tête. De peur que ce trouble mental ne jette le discrédit sur lui dans les cercles académiques, il essaya vainement tous les moyens thérapeutiques. Les voix devenant de plus en plus fortes, il se tourna de désespoir vers le Dieu Sombre Nurgle, pour tenter d'échapper aux souffrances. Le Père de la Peste écouta, et bientôt Ruben fut contacté par Tobias pour rejoindre le culte.

Il va sans dire que le culte ne sauva pas Ruben de la folie. Bien au contraire, les adorateurs partirent du principe que les voix qu'il entendait provenaient de Nurgle en personne. Alors que l'état de Ruben s'aggravait, ils prêtaient une oreille attentive à ses divagations. Quand Tobias et le culte durent se débander, Ruben ne pouvait évidemment pas fuir avec eux. Tobias ordonna à Jurgen Baer d'achever le pauvre fou, mais Baer ne put s'y résoudre. Au lieu de l'abattre, il l'enferma donc, revenant parfois lui donner de quoi ne pas mourir de faim, et écouter encore ses délires. À l'arrivée des PJ, Baer n'est plus revenu depuis un certain temps, ce qui explique que Ruben ait dû se rabattre sur des rats et des insectes pour calmer ses contractures d'estomac. Ses statistiques ne sont pas nécessaires. Un seul coup suffira à trancher le fil de sa misérable existence.



À part Ruben, la pièce est également vide, avec des murs aveugles souillés d'excréments. Si jamais les PJ entrent, Ruben continue de dévorer son rat sans leur prêter la moindre attention, se balançant d'avant en arrière. Un PJ osant s'approcher doit être capable de supporter l'immonde puanteur, et ne remarquera pas que Ruben serre un bout de papier.

Lui adresser la parole est une intéressante expérience, son esprit étant pratiquement entièrement détaché du réel. Les PJ ne devraient obtenir aucune réponse à leurs questions, peu importe ce qu'ils demanderont. Ils entendront un délire de ce genre…

« Le sang ! Les rues en sont inondées, les puisards n'arrivent pas à tout drainer… Les gens se noient dans leur propre sang au clair d'une lune hilare !

« Les scarabées et les mouches font la course… Et comment les scarabées ont-ils gagné ? Parce qu'ils trichent !

« J'en ai vu trois… Trois lunes à la place de deux… Il me l'a montrée ! Comme j'ai été aveugle de ne pas la voir jusqu'ici… Il m'a dit son nom et comme j'ai pleuré…

« Il avait une langue bifide de serpent venimeux… Le maître ne pouvait pas le voir ventousé à ses plaies…

« J'ai rêvé que je n'avais plus d'os et que j'étais comme paralysé sur un tas d'ordures… Glorieux !

« Elle est à leur recherche… L'appât est en place, mais les dents du piège sont toutes noires et pourries… Elle sous-estime sa proie. »

La seule fois où les PJ réussiront à capter l'attention de Ruben, c'est s'ils mentionnent Jurgen Baer. Dans les sombres replis de son esprit malade, Ruben sait que Baer a désobéi à Tobias qui lui avait ordonné de le tuer, comme il sait que c'est Baer qui lui donne à manger. Ce petit élan d'humanité a touché Ruben d'une certaine façon, et si les PJ mentionnent son nom, le regard du pauvre fou s'illuminera ; *« Jurgen… Jurgen Baer ! »* murmurera-t-il en fourrant le bout de papier entre les mains de celui qui vient de prononcer son nom.

Les PJ fatigués d'entendre Ruben délirer peuvent décider de mettre un terme à ses misères. Ruben n'opposera aucune résistance à ses meurtriers. Naturellement, les PJ mettront peut-être en avant le fait que c'est une mesure de clémence. Ou ils peuvent le laisser à sa folie, libre de rôder dans les égouts jusqu'à ce que quelque monstre des parages n'en fasse qu'une bouchée.

En récupérant la note des mains de Ruben, les PJ découvrent qu'il s'agit d'une lettre adressée à Baer (voir **aide de jeu 3**). Les PJ ont maintenant l'information qu'un membre de la Croisade de l'Enfant est un fidèle de Nurgle qui tente d'orienter le mouvement vers des fins inavouables. Ils devraient en faire part à leurs commanditaires – après avoir regagné le monde de la surface, bien évidemment.

S'ils ont cartographié leur itinéraire, ou suivi la carte de Baer, ils pourront aisément rebrousser chemin. Sinon, un **test réussi de Pistage** ou **d'Orientation** est requis. Des groupes qui s'égarent s'exposent à davantage de mauvaises rencontres dans les tunnels – ce sera à vous d'en décider. Les PJ regagnent finalement la surface, probablement épuisés, peut-être blessés et empestant certainement les égouts.

Récapitulation

Ayant glané tout ce qu'ils pouvaient apprendre du monde des égouts, les personnages des joueurs atteignent la conclusion de *L'appel du Chaos*. Les informations acquises devraient suffire à renvoyer les PJ à leurs commanditaires pour leur soumettre leur rapport final. Ce qui transpire ensuite dépendra de leur maître. Si vous n'utilisez pas les amorces d'aventure fournies, vous aurez besoin de trouver le moyen de persuader les PJ de continuer en se lançant sur les traces de la Croisade. N'hésitez pas à puiser dans les idées suivantes…

Avatil Foulécume (Stupides humains)

Les PJ retrouvent le marchand au cœur du Quartier elfique, dans sa grande résidence. Il les écoute avec sa gravité coutumière, hochant la tête d'approbation devant leurs choix judicieux, secouant au contraire la tête en apprenant leurs déconvenues. Après leur récit, il se cale sur son siège en disant : *« Vous avez bien agi, et n'avez pas volé vos gages »*. Il désigne un coffret… *« Voilà tout ce que je vous ai promis. Si gagner honnêtement votre vie n'est pas pour vous déplaire après tout, j'aurai une autre mission à vous proposer… »*

Le répurgateur Roderick (Au service de Sigmar)

Ayant beaucoup appris au nom de leur maître, les PJ peuvent regagner ses quartiers généraux. Si c'est leur premier retour, ils découvrent que leur maître est parti en leur laissant des instructions pour le rejoindre à Altdorf. En chemin, ils se retrouveront vraisemblablement à marcher sur les brisées de la Croisade.

Crispijn van Haagen (Ma fille a disparu !)

Crispijn est ravi de ce que les personnages ont accompli, et ce qu'il a appris de leur bouche lui donne plein d'idées. Il estime qu'il y a du profit à faire avec la Croisade, et vu l'allure et le succès imparables de l'Enfant, il y aura des gratifications financières à récolter pour peu qu'il réussisse à entrer dans les petits papiers de Karl. Il en est convaincu en dépit de toutes les nouvelles inquiétantes par ailleurs, et il demande donc aux PJ d'aborder le jeune Karl en son nom, pour lui présenter ses respects. Il aimerait que les PJ défendent ses intérêts en proposant des vivres et des fournitures à prix raisonnables. Si l'Enfant se montre accommodant, les PJ devront alors transmettre les détails de l'arrangement (stipulés dans un très long contrat qu'il leur aura remis au préalable en mains propres) à son représentant en poste à Altdorf. Chose curieuse, Crispijn semble avoir tout oublié de sa fille. Si elle est mentionnée, il s'exclame : *« Oh, oui, à propos, si vous la retrouvez, ramenez-la-moi et je vous verserai le double de votre rétribution d'aujourd'hui. »*

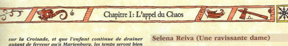
Wilhelm Schmidt (Nous sommes tous prisonniers ici)

Wilhelm Schmidt retrouve les PJ dans son bureau, face à un entrepôt des Suiddock. Quelle que soit l'heure où les PJ se présentent, il est dans le coin et les voit venir. Il les fait entrer dans l'entrepôt, où s'entassent les caisses, puis leur demande ce qu'ils ont découvert. Il se montre très clair sur les origines de l'Enfant (dans le marais) et sur l'identité des assaillants (les cultistes de Nurgle). Les PJ devraient lui tendre la lettre de Ruben van Toor. En cas d'oubli de leur part, il demande : *« Comment savez-vous que c'étaient des adorateurs de Nurgle ? »* et *« N'avez-vous déniché aucun indice sur leurs intentions ? »*

Wilhelm digère les informations quelques instants, avant de sortir une enveloppe cachetée (**aide de jeu 4**) qu'il tend à l'un des PJ.

« Cette missive d'introduction, de la main de Schmidt, est adressée à un noble, le seigneur Frederick, résidant à Altdorf. C'est un sauf-conduit valable de Marienburg à Altdorf – et nulle part ailleurs. Si vous empruntez des routes différentes ne conduisant pas à la capitale de l'Empire, et qu'on vous accuse d'être des hors-la-loi, vous serez arrêtés et probablement pendus haut et court. Quoi qu'il en soit, le seigneur Frederick vous délivrera un billet de grâce plénière dès que vous serez introduits en sa présence.

« Une dernière chose que j'aimerais livrer à votre réflexion… Ce que vous en ferez dépendra de votre amour pour votre bien-aimé Empire. Si l'influence du Chaos joue



sur la Croisade, et que l'enfant continue de drainer autant de ferveur qu'à Marienburg, les temps seront bien sombres pour l'humanité. Je ne saurais trop vous enjoindre d'en débattre avec le seigneur Frederick. Il se peut qu'il vous encourage à extirper ce nouveau mal à la racine. »

Si les PJ ne demandent pas carrément de rétribution, Wilhelm leur accorde tout de même 4 co chacun pour leurs frais d'expédition jusqu'à Altdorf. S'ils requièrent une récompense pour tout ce qu'ils ont déjà entrepris, il leur remettra 2 co de plus à chacun. Enfin, s'ils promettent de prendre à bras-le-corps le mal, quoi qu'il puisse arriver à la Croisade à Altdorf, il monte la récompense à 4 co supplémentaire pour chacun.

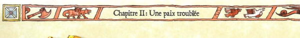
Selena Reiva (Une ravissante dame)

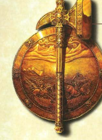
Comme pour l'entrevue précédente, Selena est bien installée chez elle, dans sa superbe demeure, et elle écoute le rapport complet des personnages. En apprenant qu'un culte d'adorateurs de Nurgle est mêlé à l'affaire, son inquiétude augmente. Car si le garçon est bel et bien le Champion de la Nuit, la prophétie risque de ne jamais s'accomplir au cas où les cultistes s'empareraient les premiers de l'Enfant. Selena demande aux PJ de repérer la Croisade et de se rapprocher du garçon afin d'assurer sa protection, en déjouant tous les fourbes qui chercheraient à le manipuler. Elle refuse d'envisager que le gamin puisse être autre chose que ce qu'il semble être, en ajoutant : « *Il est à part et sa destinée s'inscrit dans les étoiles. Je tiens à ce qu'il remplisse les promesses faites à... mon peuple.* » Sur ces mots, elle remet aux PJ 10 co de plus en les priant de se hâter de rattraper la Croisade avant qu'il ne soit trop tard.

RÉCOMPENSES

Action	XP
Avoir su déceler le rôle de l'orphelinat shalléen à partir des rumeurs	10
Avoir découvert l'orphelinat shalléen de la bouche du camelot aux reliques	10
Avoir épargné le camelot aux reliques	5
L'entrevue avec la mère abbesse de l'orphelinat	10
Une entrevue fructueuse avec Maida	25
Un entretien riche d'enseignements avec Osric	25
Avoir survécu aux dangers du marais	10
Avoir vaincu les mutants au temple de Stromfels	50
Découvrir au temple la piste d'*Au Gai Batelier*	5
Tirer les vers du nez à Dobbe	10
Tirer les vers du nez à Dobbe après avoir éliminé son rival	5
Obtenir des Molosses la bourse renfermant la carte sans recourir à la violence	20
Obtenir la bourse des Molosses	10
Vaincre la créature de Nurgle	10
Avoir bien incarné son personnage	50-100







UNE PAIX TROUBLÉE

« Cette ville était si paisible, avant le passage de la Croisade... Le croirez-vous, j'envisageais même d'y prendre ma retraite ! »

— JOHANNES GEPHARDT

« Cette Croisade a entraîné plus de dévastations qu'une centaine d'Incursions, que Sigmar maudisse toutes ces couennes ! »

— FRAU GERTRUDT

Chapitre II

Une Paix Troublée retrouve les personnages des joueurs lancés aux trousses de la Croisade de l'Enfant suivant les péripéties du **Chapitre I** – les PJ découvrent d'ailleurs qu'ils ont manqué la Croisade d'à peine trois jours. Dans le **Chapitre II**, l'action se concentre sur le village de Pfeifeldorf, paisible ville forestière en temps normal que le passage de la Croisade a plongée dans le désarroi. À l'arrivée des PJ, on les soumet à une enquête de routine apparemment, pour s'assurer de leur identité – et de leur innocence. Mais cela les conduit directement à la noblesse régnante de la petite communauté et finalement au mausolée de ladite dynastie dans le proche jardin de Morr, où ils se heurtent à d'insondables ténèbres – telles qu'ils n'en avaient encore jamais connues.

Contexte de l'aventure

Petite communauté agricole et forestière implantée à la périphérie sud de la forêt du Drakwald, Pfeifeldorf attire l'attention ces dernières années – et pas qu'un peu – en tant qu'havre pittoresque réservé aux nantis. En l'an 2362, une Charte fut accordée à la famille Von Speier pour « services signalés », de nature indéterminée. Depuis lors, la primogéniture s'est toujours appliquée, chaque premier-né mâle de ce noble lignage étant assuré de régner sur Pfeifeldorf. Le patriarche actuel, Lorentz von Speier, est un homme bon que ses villageois portent dans leur cœur. Étant depuis peu menacé de sénilité, il a le sentiment que son fils aîné, Lennhardt, n'est pas prêt à lui succéder à de hautes fonctions. Les villageois redoutent en effet les frasques cruelles de ce parieur invétéré, doublé d'un fainéant et d'un égoïste qu'ils écrasent de leur mépris. Le cadet, Lucas, est de nature plus compatissante et studieuse. Des années durant, nombre de Pfeifeldorfers ont souhaité en douce qu'un accident les débarrasse de l'aîné en faveur du cadet. Lucas lui-même s'estime bien plus digne de succéder à leur père et, quelques années auparavant, il avait fondé une noble confrérie dédiée à l'annulation pure et simple de la primogéniture (la transmission des biens familiaux au premier-né, quels que soient ses mérites ou le contexte), qui est la forme la plus courante d'héritage ayant droit de cité dans l'Empire. Cette confrérie, Blauesblut, a une place de choix dans ce chapitre.

Des événements récents ont servi de catalyseurs, aiguisant le sentiment d'urgence qu'avait Lucas. Il y a six mois, le vieil Eysen, un fermier presque aveugle et dur de la feuille, a malencontreusement croisé le chemin de Lennhardt, lui faisant littéralement mordre la poussière de fort peu élégante façon. Fou de rage, le jeune seigneur le fit aussitôt jeter en cellule, adjurant son père d'ordonner son exécution. Lucas intervint en faveur du paysan, et le pauvre vieillard fut épargné. Mais Lucas eut beau faire et beau dire, Eysen n'en subit pas moins une flagellation en place publique, que Lennhardt en personne supervisa avec moult satisfaction. Cette démonstration brutale de force contre un vieil homme sans défense acheva de persuader Lucas que son frère ne devrait jamais être amené à régner sur le peuple de Pfeifeldorf, coûte que coûte.

Un mois plus tôt, Lorentz von Speier tomba malade et depuis, il n'a plus quitté le lit. Conscient que son père pourrait mourir de vieillesse à tout moment, et que la destinée du village échoirait alors *de facto* aux mains de son frère aîné, Lucas recherche désespérément une solution au problème. En réponse – il faut croire – à ses suppliques aux dieux, le miracle tant espéré se produisit. De retour de Marienburg où il se rendait comme à son habitude pour affaires, il tomba sur un homme grièvement blessé cerné des cadavres de féroces créatures dotées de grandes canines (des vampires stryges – non que Lucas le sût). Il hissa le grand blessé sur son attelage après avoir incinéré les restes des défunts. Puis le jeune noble apprend, en l'écoutant délirer, qu'il a recueilli un vampire. Du fait même de sa proximité avec une créature aussi foncièrement maléfique, ou peut-être inspiré par le vampire lui-même, il ourdit aussitôt un double plan : compromettre Lennhardt dans un culte de Sang et le plonger dans la disgrâce ou bien, en dernier ressort, le sacrifier au vampire – une ligne de raisonnement qui ne manque pas de le surprendre lui-même par son caractère dur et insensible. Un plan qui paraît pourtant parfaitement raisonnable à cet homme par ailleurs bon et honorable. À cette fin, il promet au vampire de





le guérir en échange de sa participation à ses visées. Faible et vulnérable comme il l'était, et faute d'alternative, le vampire y a consenti.

Caspar Schmidt, le boulanger du village, était aussi présent lors de ce voyage. Mais il ignorait que le blessé recueilli était un vampire – il ne l'apprendra que bien plus tard. Toujours à l'affût de bonnes affaires, Caspar monnaya son rôle dans le complot ourdi contre Lennhardt. En échange d'une exemption des taxes et du droit de vendre ses marchandises sur les meilleures voies commerciales de Marienburg, Schmidt accepte donc de lancer une vigoureuse campagne de calomnies orientée contre Lennhardt, visant à l'impliquer dans un culte du Sang. Sur une suggestion de Lucas, il consent même (dissimulé sous le manteau du blessé pour éviter d'être pris sur le fait) à faire disparaître des bêtes des alentours afin d'attiser la suspicion. Tout se déroulait comme prévu jusqu'à ce que la Croisade de l'Enfant traverse Pfeifeldorf, bouleversant tout sur son passage…

LES BLAUESBLUT

Les Blauesblut regroupent trente jeunes nobles (dont quatre seulement du beau sexe), unis par leur seul sentiment d'injustice, face à une coutume qui les prive de tout droit de représentation ancestral. Les fils cadets n'ont en effet droit à rien pendant que leurs aînés héritent de la totalité des biens et titres paternels – à peine leur laisse-t-on un titre et quelques couronnes d'or en guise de consolation. Ils n'ont souvent d'autre recours que de contracter des dettes pour s'assurer un train de vie décent, à moins de se résigner à une existence de dur labeur et de corvée. Les Blauesblut œuvrent à changer le système pour le rendre plus équitable – les modalités précises de ce changement faisant l'objet de vifs débats dans les rangs de la confrérie. Le chef actuel du mouvement n'est autre que Lucas von Speier (cf. page 67), mais ses devoirs l'empêchent de prendre la part active dont il rêve. Son bras droit (celui qui traque les PJ justement) et co-fondateur, Arnolt Schade, âgé de vingt-six ans, est un bretteur hors pair.

Le bourg s'est rapidement divisé en deux factions, la première rassemblant tous ceux qui sont tombés sous l'emprise de la Croisade, et la seconde réunissant les réfractaires. Caspar, converti aussi instantané que passionné, informa Lucas qu'il ne pouvait plus prendre part à ses intrigues puisqu'il comptait suivre l'Enfant en quête de salut. Peu après, sa femme le retrouva pendu aux plus hautes poutres de sa salle de séjour… On conclut au suicide.

C'est cet étrange amalgame d'intrigues, de bonnes intentions, de sombres ambitions et des effets polarisants du passage de la Croisade de l'Enfant que découvrent les PJ à leur arrivée à Pfeifeldorf.

Trame de l'aventure

Une paix troublée est une aventure de style policier dans laquelle les personnages, à tort ou à raison, sont engagés à rechercher une poule portée disparue alors qu'ils s'apprêtaient à rattraper la Croisade. Tandis qu'ils approfondissent la question, ils ont bientôt vent d'étranges machinations, de rumeurs persistantes à propos de cultes du Sang, et d'une vile entité jetant une ombre épaisse sur la communauté. Les personnages des joueurs doivent démêler l'écheveau des indices, gérer toute une galerie d'autochtones des plus… intéressants… et, au final, déceler la nature exacte de la menace qui pèse sur les villageois.

Accrocher les PJ

L'amorce principale visant à accrocher les PJ, dans cette aventure, c'est que ce sont des criminels dont la tête est mise à prix… Une motivation qui fonctionnera particulièrement bien si vous utilisez l'amorce « Nous sommes tous prisonniers ici » du **Chapitre I**, les personnages pouvant encore être recherchés dans l'Empire au motif de ce qui les a mis dans la panade dès le départ… Sinon, vous pouvez aussi « harponner » les personnages de différentes façons. Tobias – l'agent du sorcier du Chaos – aura peut-être conscience de l'existence des PJ suite à leurs actions menées à Marienburg. Un scénario improbable, vu que les alliés de Tobias en ville ont tous péri, et que Tobias lui-même a quitté Marienburg pendant que les PJ enquêtaient encore sur le contexte et les origines de la Croisade… Toujours est-il que Ruprecht est un puissant servant de Nurgle; il pourrait avoir des yeux et des oreilles qui traînent un peu partout.

Une autre amorce potentielle: si les PJ ont causé du grabuge à Marienburg, et se sont fait remarquer, ils ont pu se mettre les Chapeaux noirs à dos en plein d'occasions, et il ne faudrait pas grand chose pour que des descriptions commencent à circuler, jusque et y compris aux confins de l'Empire… Si les PJ auront au contraire été de vrais petits anges de pureté et d'honnêteté, sans faire de vagues, et auront quitté Marienburg comme ils l'ont trouvée, *grosso modo*, le fait que, pourtant, des affiches diffusent un peu partout leurs trombines de « criminels recherchés » pourrait s'imputer aux talents médiocres de l'artiste concerné…

En vérité, peu importe que les PJ soient innocents ou pas, ou qu'ils soient le portrait craché des criminels recherchés, dans la mesure où les Blauesblut ne sont pas regardants; ils font des prisonniers d'abord, et justifient leurs actes ensuite.

Une petite note

Tout au long de ce chapitre, le comportement des PJ envers certains PNJ devrait être dûment noté, dans la mesure où ça aura une incidence certaine sur les décisions prises par ces mêmes PNJ dans la suite du déroulement de l'intrigue. Que ce soit important ou pas, il y aura un alinéa dans le corps du texte ou un encart pour recommander au MJ de prendre bonne note de l'interaction. Conserver les résultats sur une feuille à part ou un petit carnet pourrait s'avérer judicieux, pour mieux s'y reporter par la suite.

ET COMMENCE L'AVENTURE…

L'aventure débute plusieurs jours après le départ des PJ de Marienburg. Jusque-là, l'expédition devrait se dérouler sans encombre, se révélant même fort agréable malgré les incursions laborieuses et pénibles dans les marais lugubres, et les averses passagères. Vous devriez décrire les changements de paysages aux voyageurs, des zones humides marécageuses aux terres plus sèches et aux vastes champs émaillés de bosquets et de troupeaux de moutons. Pour finir, le Pays Perdu qui semble s'étirer à perte de vue cède peu à peu la place aux paysages plus familiers de l'Empire. Leur route finira par conduire les personnages à l'orée touffue d'une forêt très étendue… Décor idéal pour introduire les Blauesblut.

Entrée en scène des Blauesblut

La forêt, ténébreuse et angoissante, semble voiler aux regards les vastes cieux partout où les frondaisons se rejoignent en hauteur. Les PJ ont alors la nette impression de cheminer de nuit, ou presque. Çà et là, des portraits de criminels recherchés cloués au tronc des arbres ondulent doucement au gré de la brise estivale, certains présentant une nette ressemblance avec les PJ. De toute évidence, leur traversée de l'Empire ne s'annonce pas sous les meilleurs auspices…

Après quelques heures en forêt, faites faire des **tests de Perception Difficiles (-20)** aux PJ pour qu'ils aient une chance de capter des bruits de mouvements des Blauesblut. Ces hommes sont lancés sur la piste des PJ, qu'ils s'apprêtent à capturer. En cas de succès, un personnage perçoit beaucoup de bruits suspects, venant des arbres derrière lui.

Arnolt Schade (voir l'encart des Blauesblut, et le texte qui suit) piste les PJ en pleine forêt, attendant qu'ils atteignent un lacet de la route pour détendre son piège. Schade est tout à fait conscient de la récompense offerte pour la capture des PJ, et compte d'ailleurs en attribuer tout le mérite à son lieutenant déprimé, Wendell Ott. À cette fin, Schade aborde les PJ, leur expliquant à voix basse qu'ils sont cernés (« *J'ai vingt-deux hommes déployés sous le couvert des arbres ou dissimulés dans les broussailles, et seize d'entre eux armés d'arbalètes vous tiennent en joue en ce moment même* »). Ils seront menés à Pfeifeldorf sous bonne garde, et y seront écroués. Il ajoute qu'un de ses hommes, Wendell, souffre particulièrement de mélancolie, dernièrement, suite à une mésaventure sentimentale conjuguée à un cuisant revers de fortune – une combinaison calamiteuse. Si les PJ, donc, acceptaient obligeamment de coopérer, ça remettrait au moins du baume au cœur de ce pauvre homme… « *Allons, soyez beaux joueurs, et venez sans vous faire prier. C'est pour une bonne cause, vous savez…* » Schade fait alors signe à Wendell, qui se rapproche (de mauvaise grâce).

Arnolt Schade

Duelliste humain, ex-Pistolier, ex-Noble

Schade estime être dans son bon droit – attitude qu'il a en commun avec son ami Lucas von Speier, sans parler de leur complexe de supériorité. Il a un sens aiguisé de la stratégie. Alors qu'il était bien plus doué dans les études que son frère aîné, c'est bien sûr ce dernier qui hérita du domaine ancestral des Schade – et Arnolt ne peut en nourrir qu'un profond ressentiment. Il a quitté sa famille à l'âge de seize ans, voyant rapidement fondre son maigre héritage à mesure qu'il passait de ville en ville, vivant d'expédients et de petits boulots jusqu'à ce que sa route croise celle de Lucas von Speier…

Ensemble, tous deux ont fondé les Blauesblut, mus par une amertume sans borne face à leur destin tout tracé. Mais la confrérie en est venue à promouvoir davantage les idéaux de Schade et les rêves inaboutis tandis que Lucas se consacrait à d'autres affaires. Schade est prêt à mourir pour sa cause – un droit à un héritage équitable pour tous les fils de haut lignage – et l'abolition des règles édictées par la primogéniture. Actuellement, les Blauesblut se sont mis au service des Von Speier afin de mieux garantir la protection de Pfeifeldorf. Mais dans un proche avenir, Schade compte porter le flambeau de sa cause bien au-delà du modeste bourg.

Points de Folie: 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	55	43 (4)	54 (5)	42 (52)	42	44	48

Compétences : Alphabet secret (pisteur) (Int), Charisme (Soc), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Équitation (Ag +10), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue (reikspiel)







(Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int +10), Résistance à l'alcool (E), Soins des animaux (Int)

Talents: Adresse au tir, Combattant virevoltant, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Maître artilleur, Maîtrise (armes d'escrime), Maîtrise (armes à poudre), Maîtrise (armes de parade), Rechargement rapide, Sang-froid, Sur ses gardes, Tir de précision

Combat

Attaques: 2; **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14

Armure (moyenne): armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)

Armes: rapière (1d10+4, rapide), main gauche (1d10+2 ; défensive), pistolet (1d10+4 ; portée 8/16; rechargement 1 action complète; percutante, peu fiable; Adresse au tir, Tir de précision)

Dotations

Si les habits d'Arnolt sont de belle qualité, ils commencent à montrer des signes d'usure. Le jeune homme garde au ceinturon une bourse renfermant 10 co. Sa poudre et ses balles sont conservées dans une corne également suspendue à son ceinturon. Il chevauche un destrier léger baptisé Sol, scellé et caparaçonné.

Remarques typiques

« *L'héritage devrait être fondé sur le mérite, pas sur les hasards de la naissance.* »

« *Les paysans montrent parfois un peu de noblesse, je le concède volontiers. Mais toutes les qualités réunies de la noblesse ne se trouveront nulle part ailleurs que chez la noblesse.* »

« *La dignité est l'apanage de toutes les créatures formées à l'image de Sigmar. Les paysans aussi, pourquoi pas.* »

Son sentiment au sujet de la Croisade

« *En temps ordinaire, le passage de tous ces fanatiques est plutôt bon pour les affaires – les Von Speier sont contraints d'augmenter les mesures de sécurité, ce qui fait toujours plus d'argent dans nos cassettes. Mais cette clique-là grouillait particulièrement, et les perturbateurs n'y manquaient pas. Je me suis réjoui de la voir passer son chemin.* »

Wendell Ott
Patrouilleur humain, ex-Noble

Fils cadet de hobereaux du Reikland, Wendell s'est abandonné à une profonde mélancolie après avoir perdu son maigre héritage suite à une entreprise malavisée. Pire, en découvrant qu'il n'avait plus un sou vaillant, sa fiancée s'est hâtée de rompre au profit d'un prétendant bien plus en fonds. Wendell a rejoint les Blauesblut il y a quatre mois dans un accès semi-suicidaire – il va à peine mieux maintenant. Schade tente désespérément de l'arracher à son marasme en lui accordant le mérite de la capture des PJ, avec l'aubaine considérable que cela représente.

En jouant Wendell, commencez toujours par un long soupir à cœur fendre, comme si le simple fait de prendre la parole exigeait un effort surhumain. Chevalier à la longue figure, haussez les sourcils de façon morne et dépitée; marquez des pauses pour réfléchir à mieux reformuler ce que vous venez de dire. Contredisez-vous, avisez-vous de la contradiction flagrante et marmonnez quelque chose sur votre incompétence. Arrêtez-vous au beau milieu d'une phrase pour pleurer tout bas. Par-dessus tout, transmettez aux autres joueurs votre vision foncièrement désespérée du monde. Ensuite, vous devriez vous sentir affreusement désolé pour Wendell, ou alors horriblement impatient de voir l'action reprendre son cours... Forcez le trait. Cherchez à exciter la compassion. Ou si vous avez au contraire affaire à un groupe de PJ particulièrement cruels (comme toujours, pas vrai?), donnez à fond dans le cocasse, prêtez à la rigolade. Si les PJ ne semblent pas apprécier la scène toutefois, que Schade reprenne la main – ce qui ne fera que renforcer la conviction de Wendell que le monde entier en a après lui.

Points de Folie: 2

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	43	28 (2)	34 (3)	28 (38)	37	29	39

Compétences: Baratin (Soc), Charisme (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Équitation (Ag), Expression artistique (musicien) (Soc), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int)

Talents: Dur à cuire, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes à poudre), Résistance à la magie

Combat

Attaques: 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 15

Armure (moyenne): veste de cuir, armure de mailles (bras 1, corps 3)

Armes: à une main (épée) (1d10+2), bouclier (1d10; défensive, assommante), pistolet (1d10+4 ; portée 8/16; rechargement 2 actions complètes; percutante, peu fiable)

Dotations

Même sa tenue fait peine à voir, sa tunique et ses braies noires toutes froissées étant lugubres à souhait. Il porte des bottes crottées – ce qui lui inspire aussi d'amères récriminations sur son sort. Il garde sa poudre et ses balles dans une petite gibecière à son ceinturon. Son destrier léger, Tragédie, a une robe noire, avec une moucheture blanche sur la tête. Outre la selle et son caparaçon, la jument porte un cordage d'environ dix mètres de long.

Remarques typiques

« *Ooooooooh...* »

« *Vous devez venir avec moi. Ou alors... hum... hum! Oh, je ne suis pas très doué, moi... Je ne le serai jamais. C'est sans espoir.* »

« *Ce n'est pas la mélancolie qui parle par ma bouche, mais... la triste réalité.* » (Sanglots)

« *Voilà bien ce que ma fiancée avait coutume de dire, Sigmar la bénisse.* » (Il pleure tout bas)

« *Schade, mon cher, veuillez prendre la relève. Oh, je ne suis vraiment utile à personne...* »

Son sentiment au sujet de la Croisade

« *Croisade? Quelle croisade? Pourquoi suis-je toujours le dernier à être informé de ces choses-là?* »

Notez bien la façon dont les PJ traitent Wendell. Ils auront peut-être bien besoin de lui par la suite dans ce scénario. Une reddition spontanée, des marques de compassion ou de bonté, des protestations de remords et les PJ auront un ami pour la vie... Inversement, des sarcasmes, des injures, et des tentatives de casser Wendell, de l'humilier devant ses frères d'armes leur attireront l'antagonisme de Wendell lui-même et d'Arnolt Schade.

Les relations avec Wendell

Le regard fuyant, Wendell est enclin à marmonner entre deux soupirs à pierre fendre. Il est intimement convaincu que la Création tout entière n'a d'autre but au fond que de le rendre misérable. Si les PJ choisissent l'affrontement, il cède instantanément, en maugréant des excuses sur son incompétence, son manque affreux de grâces sociales – « *C'est pour ça que ma fiancée s'est détournée de moi, j'en suis convaincu* ». Il jette souvent des regards par en dessous à Schade, quêtant son avis tacite, et celui-ci l'encourage d'un signe de tête. Wendell se racle alors la gorge avant de poursuivre...

Idéalement, les PJ jouent le jeu et laissent Wendell les « capturer » afin de réconforter son égo meurtri tout en apaisant sa mélancolie.

LES PJ NOBLES ET LES BLAUESBLUT

Les personnages au sang bleu susceptibles d'appartenir au groupe et qui révèlent leur noble héritage (preuves à l'appui) pourraient se voir accorder un meilleur traitement par ces coquins – à condition qu'ils se déclarent être des fils cadets eux-mêmes. Ils auront alors les oreilles rebattues par les interminables diatribes de Schade, qui les prendra préférentiellement à témoins de l'injustice flagrante des lois – cherchant bien sûr à les gagner à sa cause. Si les personnages en question décidaient de jouer le jeu, ils s'attireraient les bonnes grâces de Schade, s'en faisant un allié au fil des péripéties de l'aventure.

Paradoxalement, une reddition spontanée et courtoise leur vaudra la meilleure position qui soit pour négocier, en raison de la faveur qu'ils auront accordée à Schade (position qu'ils peuvent perdre à tout instant en tourmentant Wendell). S'ils acceptent d'être escortés jusqu'à Pfeifeldorf sans anicroche, Schade leur permet de garder leurs armures et armements en continuant leur route – ils seront juste flanqués de deux nobles Blauesblut à cheval en tête, deux autres fermant la marche. Il va sans dire que les PJ peuvent de temps à autre capter des bruits suspects à couvert, et voir briller de l'acier fugitivement – la pointe d'un carreau braqué… Preuve qu'on les surveille de près. De temps en temps aussi, Wendell leur jette un coup d'œil par-dessus son épaule, de peur qu'ils ne cherchent à lui fausser compagnie, et à lui voler son heure de gloire.

Si les PJ se montrent réfractaires, ou réduisent Wendell en larmes (ce qui n'a rien de difficile), Schade finit par reprendre la situation en main en leur reprochant de se montrer aussi cruels envers son lieutenant. Il les prévient qu'une multitude d'archers, de part et d'autre de la piste, les tient en joue afin d'assurer leur coopération. Ils doivent le suivre sans opposer de résistance jusqu'à Pfeifeldorf, où ils répondront de leurs crimes contre l'Empire. Ils doivent donc rendre les armes et se laisser lier les mains dans le dos. Si l'un d'eux proteste, Schade fait signe aux arbalétriers, qui libèrent huit carreaux (quatre de part et d'autre de la piste) aux pieds des récalcitrants, à titre d'avertissement.

Les PJ sont en infériorité numérique (et ils n'ont vraisemblablement pas l'avantage des armes non plus). Ils peuvent tenter de négocier en montrant à Schade leurs titres et qualifications (ou bien la lettre de Grâce accordée au **Chapitre I**, pour l'amorce des « Prisonniers »). Dans ce cas, Schade prend le document et le parcourt. Puis il le replie et l'empoche. « *Vous paraissez en règle. Mais j'agis au nom des Von Speier et ai toute autorité. Si je dois céder ma récompense pour votre capture, ils devront authentifier ce document. Permettez donc que je vous escorte jusqu'à la ville de Pfeifeldorf, où notre scribe authentifiera également cet écrit.* » Il les autorise à conserver leurs armes de poing et leur armure s'ils acceptent de le suivre sans résister, en remettant les armes de tir. Il se défie aussi des lanceurs de sorts que peut manifestement compter le groupe, mais respecte leur dignité s'ils sont en mesure de produire une licence et s'ils promettent de ne pas faire les leurs. Dans le cas contraire, il n'hésitera pas à les ligoter et à les bâillonner, vu qu'ils représentent un grave danger pour ses compagnons et lui-même. S'ils demandent de quels crimes on les accuse, les aventuriers se verront opposer un mutisme tenace. D'autant que Schade lui-même ne saurait le dire avec exactitude.

Si jamais les PJ décident de se battre, ils devraient avoir pleinement conscience que le jeu est risqué pour eux. Toute tentative de repli sera coupée par huit Blauesblut à cheval, tous armés d'une épée et d'une arbalète. Si les PJ tiennent néanmoins à tenter leur chance au combat, laissez l'affrontement suivre son cours jusqu'à ce que l'un d'eux subisse un coup critique ; alors, Schade acceptera la reddition du groupe s'il rend les armes. Après avoir ligoté les prisonniers, il ordonne à l'un de ses hommes de prodiguer les premiers soins au blessé. Celui-ci recevra un meilleur traitement des mains du médecin de Pfeifeldorf – voilà qui devrait inciter ses frères d'armes à ne pas perdre de temps.

Pendant le trajet, Schade discourt inlassablement sur les maux de la primogéniture, de l'injustice qu'il y a à réserver l'intégralité d'un héritage au premier-né des nobles lignages, sans considération de mérite ou de disposition. Il évoque la détresse des Blauesblut, et la situation désespérée où se retrouve le pauvre Wendell, tout cela en grande partie à cause du système d'héritage le plus communément admis dans l'Empire. Il se plaint que ce système inique ait engendré une classe défavorisée au sein même de la noblesse, privée de ses droits élémentaires ; à l'en croire, il faut y remédier si l'on ne veut pas voir l'Empire sombrer bientôt dans la guerre civile. Appliqué et ardent tout à la fois, il sait exploiter un auditoire captif, mais les PJ devraient bien se rendre compte que les compagnons de Schade connaissent le discours par cœur pour l'avoir entendu maintes et maintes fois. Et s'ils partagent évidemment le point de vue de leur chef, ils ne peuvent tout à fait dissimuler leur agacement, tant ils sont fatigués de l'entendre mettre en avant les mêmes sempiternels arguments. Ils lèvent en douce les yeux au ciel, pestant dans leur barbe, eux qui doivent encore supporter une de ces interminables diatribes dont Schade a le secret. Par intermittence, les sanglots de Wendell ponctuent la harangue – pour nulle raison apparente. À ce stade, les PJ ne devraient avoir qu'une hâte : arriver au plus vite à destination, et peu importe le sort qu'on leur réserve !

PFEIFELDORF

Si les nobles Von Speier règnent sur Pfeifeldorf, Lorentz von Speier confie la bonne marche des affaires au quotidien à son régisseur Zecharius Lauer. À son tour, Lauer s'est assuré les services d'un bailli, un vétéran âgé du nom de Reinhardt Neytz, à qui il a confié la responsabilité de la sécurité du bourg. Ces deux dernières années, alors que les touristes aisés affluaient à Pfeifeldorf, le dernier endroit à la mode pour se relaxer (la noblesse d'Altdorf en particulier aimant à visiter les villages histoire de voir comment vivent les rustres, « l'autre monde »…), le besoin de sécurité a augmenté. Lauer fait souvent appel aux Blauesblut pour venir grossir les rangs des gens d'armes. De fait, depuis l'Incursion du Chaos, les Blauesblut demeurent au service permanent des Von Speier.

Récemment cependant, la Croisade de l'Enfant, de passage, a polarisé le bourg en deux factions : ses partisans et… les autres. Dès qu'on y entre, on est frappé par la tension ambiante. Les villageois se regardent en chiens de faïence, la suspicion règne… Les adeptes de la Croisade craignent qu'on ne veuille les détourner par tous les moyens de leur nouvelle planche de salut, les réfractaires les soupçonnant de chercher en réalité à s'arroger un pouvoir politique et financier rien qu'en vertu de leur grand nombre. En majorité, les PNJ auxquels les PJ auront affaire au cours de ce chapitre n'appartiennent pas à la Croisade toutefois (les seules exceptions étant les fanatiques et les prosélytistes). Tous les croisés ou presque ont un complexe de persécution, et ils ont aussi une nette tendance à rester entre eux, afin d'échapper aux pernicieuses influences étrangères susceptibles de les « *éloigner du bercail* ». Pas d'inquiétude : les PJ auront mille et une occasions d'interagir avec les membres du culte par la suite, dans le cadre de la campagne.









Bienvenue à Pfeifeldorf

Le mode d'arrivée en ville des PJ dépend uniquement de leur attitude envers les Blauesblut, lors de la rencontre précédente. Ils peuvent être en armure et avoir toujours leurs armes, ou au contraire être ligotés et bâillonnés, leur dignité jetée aux orties… Quoi qu'il en soit, ce qu'ils avisent en tout premier, en arrivant à Pfeifeldorf, c'est un enfant à l'air hagard flottant dans une toile à sac, et qui erre en appelant à grands cris « *Pelé! Pelé!* » Si on lui pose la question, il expliquera en pleurs que son rat domestique (au crâne dégarni, d'où son sobriquet) a disparu il y a trois jours, et n'est pas revenu. Il demande aux PJ s'ils ont vu un rat pelé dans les parages, car la petite bête ne s'était encore jamais « absentée » aussi longtemps… Quand on lui répond par la négative, l'enfant fronce les sourcils et retourne à ses recherches.

Le bourg lui-même est en piteuse condition. Diverses bâtisses s'affaissent, de nombreux villageois véhiculent gravats et ordures à l'autre bout de leur communauté, où d'épaisses fumerolles ondulent au-dessus de la forêt. Un phénomène rare s'est produit chez ces gens de la terre: un exode aussi inattendu que subit. Car maints villageois ont tout quitté du jour au lendemain, logis, statut, possessions, pour emboîter à leur tour le pas aux croisés. Du coup, bien des bâtiments sont abandonnés en l'état, leurs maigres ameublements laissés à tous les vents. La ferveur religieuse est passée par là…

À dix mètres tout juste des PJ, deux paysans, de haute et de petite taille, portent des fardeaux de déchets. Soudain, la grande perche fait un croc-en-jambe à son camarade, l'expédiant à terre; son ballot mal ficelé déverse son contenu sur le sol. Le grand dadais exulte: « *Si tu t'étais joint à la Croisade, la bénédiction de Karl serait sur toi, te protégerait, et des pépins comme ça ne t'arriveraient pas!* ». Court-sur-Pattes se relève, arrache un livret de la poche de son tourmenteur et en fait des confettis, au grand dam de ce dernier qui lâche son fardeau en criant: « *Les paroles de Karl! Sale païen!* » Il lui saute à la gorge et tous deux roulent dans la poussière en se battant comme des chiffonniers au milieu des détritus qui voltigent sous les horions.

Si on lui pose la question, Schade se contente de hausser les épaules. « *Bienvenue à Pfeifeldorf. Depuis le passage de la Croisade la semaine dernière, ces algarades n'ont plus de cesse…* »

Les PJ traversent sous bonne garde une série d'entrepôts ouverts délabrés tandis qu'on les conduit au bureau du régisseur, Zecharius Lauer, un type à l'air troublé penché sur un bureau croulant sous la paperasse. Pendant que les PJ restent à l'entrée, comme requis, Schade discute de leur cas avec Lauer, qui lui tend une bourse pansue. Au cours de leur messe basse, Lauer jette des coups d'œil intrigués aux PJ. Un **test de Perception Assez facile (+10)** risque d'alerter ces derniers, surtout s'ils captent certaines bribes de conversation…

« Ils n'ont pas l'air assez coriaces. »

« Vous êtes certain qu'ils seront à la hauteur? »

« J'ai mes doutes, mais je concède que ça semble être la seule solution. »

Lauer fait enfin signe aux PJ d'entrer.

« J'aurais besoin de vérifier votre version des faits. Ce qui requiert habituellement un jour ou deux – le temps pour le pigeon voyageur d'aller et venir. Entre-temps, il faut bien que je prenne une décision à propos de la présence en notre bourg d'inconnus potentiellement dangereux… »

Lauer change de position sur son siège en lançant un coup d'œil à Schade, qui hoche la tête. Il poursuit…

« Vous me paraissez être des durs à cuire, et avoir l'esprit vif. Pour surmonter son lot d'adversité, c'est le moins en effet! Et c'est quelque chose que je peux respecter. En règle générale, nous plaçons les individus suspects dans nos entrepôts pendant que nous vérifions leurs papiers et nous assurons qu'il ne s'agit pas de faux. Mais je suis accessible à la raison. (Inspirant à fond, il prend une mine plus grave et plus sévère.) J'aimerais maintenant vous entretenir d'une affaire d'importance. Si vous acceptez de coopérer, vous aurez peut-être toute latitude de sillonner nos rues à votre guise d'ici les prochaines vingt-quatre heures. En laissant vos armes ici, bien sûr. Que vous réussissiez ou échouiez dans vos investigations, vous serez libres de repartir ensuite, vous avez ma parole. À supposer que votre histoire soit véridique, naturellement. »

QUESTIONS, QUESTIONS

Pourquoi nous? Parce que vous avez du temps devant vous, et que vous semblez être des gens capables. En votre qualité de parfaits étrangers qui plus est, on ne pourra pas vous accuser de partialité.

Quelle est la nature exacte de cette mission? Une enquête. Voici une petite carte du bourg. J'ai indiqué la maison par laquelle commencer vos investigations. Veuillez faire vite!

Sur quoi enquêtons-nous? Un vol.

Qu'avons-nous à y gagner? La gratitude du bourg de Pfeifeldorf. Et votre liberté, accessoirement…

Et en cas d'échec? Dans ce cas, la gratitude du bourg de Pfeifeldorf ne vous sera pas acquise. Mais si tout est normal, vous serez de toute façon libres de poursuivre votre route.

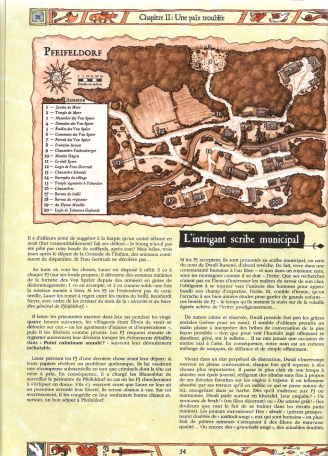
Comment saurez-vous que nous aurons fait notre part? Oh, oh, une question pernicieuse! Soyez rassurés, notre scribe s'attachera à vos pas, et nous fera son propre rapport.

Le même scribe censé scruter nos papiers à la loupe? C'est un être très talentueux.

Les PJ devraient avoir quelques questions à poser au régisseur – éléments de réponses avec l'encart « **Questions, questions** ».

En fait, Lauer est harcelé par une femme franchement déplaisante, Hester Gertrudt, qui se plaint de la disparition d'une de ses poules il y a de cela quatre jours. Il a hâte de « refiler la patate chaude » aux PJ en leur confiant cette délicate mission. Bien sûr, il se garde de trop en dire sur la nature de l'enquête en question, de peur que ces braves aventuriers providentiels ne jugent vraiment trop triviale la disparition d'un vulgaire animal de ferme. Et s'ils refusent de coopérer, Lauer soupire en rappelant qu'en principe, des individus suspects comme eux devraient être retenus dans les entrepôts du village, le temps de faire toute la lumière sur leur identité. Il fait signe aux Blauesblut de les y enfermer. « *À moins, bien sûr, que vous ne soyez disposés à nous venir en aide? Un geste de bonne volonté de votre part, afin que je puisse justifier de votre maintien en liberté auprès de notre noble et honorable Lorentz von Speier?* »

Si les PJ s'obstinent dans leur refus, Lauer cède en leur dévoilant toute l'affaire – la disparition d'une poule dans une ferme locale. Pour rendre l'offre plus alléchante, il ajoute que la fermière en question est une jeune et ravissante beauté – sans attaches, ce qui ne gâte rien. (Et ce n'est pas entièrement faux en l'occurrence: Frau Gertrudt n'a pas d'attaches.) Elle serait très reconnaissante de l'aide qu'on voudrait bien lui apporter… Les PJ qui s'étonnent que Lauer n'ait pas commencé par là le verront céder et cracher finalement le morceau: Frau Gertrudt est une véritable mégère, et lui, Lauer, considérerait comme une faveur personnelle que les PJ se rendent chez elle puis mènent ostensiblement leur enquête sur cette disparition. Nul besoin de retrouver le maudit gallinacé ou même de se démener pour de bon à le chercher partout, il suffira d'amadouer la virago, histoire que Lauer puisse enfin respirer…



Il a d'ailleurs tenté de suggérer à la harpie qu'un croisé affamé en avait (fort vraisemblablement) fait ses délices – le bourg n'a-t-il pas été pillé par cette bande de soiffards, après tout? Mais hélas, trois jours après le départ de la Croisade de l'Enfant, des animaux continuent de disparaître. Et Frau Gertrudt ne décolère pas…

Au train où vont les choses, Lauer est disposé à offrir 3 co à chaque PJ (sur ses fonds propres; il détourne des sommes minimes de la fortune des Von Speier depuis des années) en guise de dédommagement: 1 co en acompte, et 2 co comme solde une fois la mission menée à bien. Si les PJ ne l'entendent pas de cette oreille, Lauer les remet à regret entre les mains du bailli, Reinhardt Neytz, avec ordre de les écrouer au nom de la « *sécurité et du bien-être général de Pfeifeldorf.* »

Il laisse les prisonniers mariner dans leur jus pendant les vingt-quatre heures suivantes, les villageois étant libres de venir se défouler sur eux – en les agonisants d'injures et d'imprécations –, puis il les libérera comme promis. Les PJ risquent ensuite de regretter amèrement leur décision lorsque les événements détaillés dans « **Point culminant annulé ?** » suivront leur déroulement inéluctable.

Lauer prévient les PJ d'une dernière chose avant leur départ: si leurs papiers révèlent un problème quelconque, ils lui vaudront une récompense substantielle en tant que criminels dont la tête est mise à prix. En conséquence, il a chargé les Blauesblut de surveiller le périmètre de Pfeifeldorf au cas où les PJ chercheraient à s'éclipser en douce. S'ils s'y essayent avant que Lauer ne leur ait en personne accordé leur liberté, ils seront abattus à vue. Sur cet avertissement, il les congédie en leur souhaitant bonne chance et, surtout, un bon séjour à Pfeifeldorf.

L'intrigant scribe municipal

Si les PJ acceptent, ils sont présentés au scribe municipal, un nain du nom de Dwali Runené, d'abord revêche. De fait, vivre dans une communauté humaine à l'air libre – et non dans un royaume nain, sous les montagnes comme il se doit – l'irrite. Que ses recherches n'aient pas eu l'heur d'intéresser les maîtres du savoir de son clan, l'obligeant à se tourner vers l'univers des hommes pour approfondir son champ d'expertise, l'irrite. Et, comble d'ironie, qu'on l'arrache à ses bien-aimées études pour garder de grands enfants – ces benêts de PJ – le temps qu'ils mettent la main sur de la volaille égarée achève de l'irriter prodigieusement…

De nature calme et réservée, Dwali possède fort peu les grâces sociales (même pour un nain). Il semble d'ailleurs prendre un malin plaisir à interpréter des bribes de conversation de la pire façon possible – rien que pour voir l'humain jugé offensant se dandiner, gêné, sur la sellette… Il ne rate jamais une occasion de mettre mal à l'aise. En conséquence, notre nain est un curieux mélange de soupçon, de défiance et de simple effarement.

Vivant dans un état perpétuel de distraction, Dwali s'interrompt souvent en pleine conversation, chaque fois qu'il repense à des choses plus importantes. Il passe le plus clair de son temps à annoter son épais journal, rédigeant des alinéas sans fins à propos de ses théories favorites sur les engins à vapeur. Il est tellement absorbé par ses travaux qu'il en oublie ce qui se passe autour de lui, maugréant dans sa barbe. Dès qu'il s'adresse aux PJ ou marmonne, Dwali parle surtout en khazalid. Leur enquête? « *Un monceau de bruk!* » (un filon décevant) ou « *Du satané grik!* » (les douleurs que vaut le fait de se traîner dans les étroits puits miniers). Les joueurs eux-mêmes? Des « *skrati* » (piètres prospecteurs) doublés de « *wattock umgi* », eux qui sont humains – en plus! Soit de piètres mineurs s'attaquant à des filons de mauvaise qualité… Ou encore des « *grumbaki umgi* », des minables doublés

de geignards... Les personnages qui commettent des erreurs entendront: « *Or dok af bok* » (« Je te vois te cogner le crâne contre la paroi de la mine »...), à moins que Dwali grommelle tout bas. Si quelqu'un parle le khazalid, ou tente d'entamer une conversation en cette langue, Dwali cesse tout net d'y recourir et refuse dorénavant de s'exprimer en un autre langage que le reikspiel.

Les PJ nains comme lui le rendent mal à l'aise, et il fait de son mieux pour les ignorer. S'il est contraint de leur adresser la parole, il les traitera de la même façon que les humains. Après tout, ce sont bien ses congénères qui l'ont poussé à cet exil infamant.

De la mise en œuvre correcte des scribes nains

Lors de cette partie de la campagne, Dwali peut se révéler d'une aide précieuse pour les PJ. Il sait où tout se trouve en ville, il peut les présenter à divers PNJ (roturiers) et, dans la mesure où il ne demande qu'à en finir avec cette farce peu comique pour retourner bien vite à ses chères études, il fournit toutes les informations possibles, utiles et nécessaires aux PJ dès qu'ils en font la requête. Quand leur enquête piétine, vous pouvez même utiliser Dwali pour dispenser des indices judicieux et la relancer. Prenez garde toutefois de ne pas en faire simplement votre porte-parole. À chaque renseignement fourni par Dwali, lancez une rumeur aussi attrayante que fausse. Dwali a pu s'irriter contre les PJ à cause d'un affront imaginaire, ou il n'a tout bonnement pas accès aux bonnes informations. Après tout, les villageois ne frayent pas avec le nain, loin s'en faut, et il n'est certainement pas au parfum des derniers bruits qui courent... Ne laissez pas les PJ devenir paresseux et s'en remettre excessivement à Dwali; vous êtes sur la bonne voie si les PJ ressentent le besoin de vérifier de leur côté les renseignements que leur apporte le scribe.

Que les investigations commencent!

Le logis de Frau Gertrudt est une vieille bâtisse trapue à un étage qui semble de bric et de broc, improbable assemblage de boue, de pierre et de... pure volonté en guise de « mortier ». Il y a un poulailler à l'arrière et à l'est, un lopin de terre est réservé au pâturage et à la culture. Bifurquant de la route, une sente mène jusqu'à la grande porte en bois fendillée de l'entrée. Pour sa part, Dwali vérifie que les PJ ne se trompent pas de chaumière, mais sinon, il reste en arrière à moins qu'on ne l'engage vivement à rejoindre les personnages – il a du travail, plongé dans ses rédactions comme il est.

Se dressant à l'ouest de la chaumière de Gertrudt, une autre maison est une véritable ruche d'activités. En plus du fanatique occupé à chanter les louanges de Karl, Sigmar Réincarné, nombre de villageois porteurs de pinceaux et de seaux d'une eau puisée à la rivière proche y entrent, tandis que d'autres en sortent pour déverser un sombre liquide au sol et retourner puiser de l'eau à la rivière. Si l'un d'eux est arrêté et questionné, il ne se fera pas prier – bien au contraire – pour relater l'unique information fondée qu'il détienne sur l'événement: le suicide d'un des marchands les plus en vue de Pfeifeldorf a eu cette maison pour tragique cadre deux jours plus tôt... Tout autre « renseignement » à ce propos n'est que racontars, pures spéculations, rumeurs et ouï-dire. Voir l'encart ci-dessous « **Le moulin à ragots** ».

Après avoir questionné plusieurs villageois sur l'affaire Schmidt, les PJ peuvent décider de poursuivre leurs investigations à propos de la volaille en cavale, ou faire plutôt porter leurs efforts sur ce suicide, surtout à la lumière des révélations selon lesquelles Herr Schmidt était probablement mêlée à un culte du Sang... Si jamais les PJ consultent Lauer à ce stade, il les informe que la maison Schmidt est une résidence privée appartenant à des membres proéminents de la communauté – les PJ n'y ont donc pas accès. Lauer a déjà mené sa petite enquête sur le suicide en question, et les conclusions ne regardent pas du tout les PJ, ajoute-t-il sur un ton enjoué. Il s'étonne par là-dessus que les personnages ne se consacrent pas plutôt à la mission qu'il leur a confiée – et pour laquelle il les paie fort probablement.

LE MOULIN À RAGOTS

« Si c'est pas malheureux de voir ça... La pauvre veuve Schmidt devra faire face toute seule maintenant, gérer les affaires sans lui... Pourquoi faut-il toujours que les hommes ne pensent qu'à eux? »

« D'abord les bêtes qui disparaissent, et maintenant ça! Aussi sûr que je suis là devant vous, voilà qui ne présage rien de bon pour Pfeifeldorf... »

« Ne faites pas attention aux autres, tous myopes comme des taupes et pas plus de cervelle qu'elles... Vous voulez savoir ce qui s'est réellement passé? La poule de la mère Frau Gertrudt, celle qui s'est « volatilisée » il y a quelques jours... La voilà, votre coupable! Elle a mué il y a trois jours en une poule de bataille géante à trois pattes! Et elle a picoré à mort le pauvre type... Je l'ai vu de mes propres yeux, voyez-vous! »

« Herr Schmidt savait donner le change, mais récemment, on le disait impliqué dans les arts obscurs... Aussi sûr que je me tiens là, c'était un membre d'un culte du Sang. Ça ne m'étonnerait pas qu'on entende bientôt « battre le sabot » des répurgateurs... avant de brûler les corps, vous savez. On n'est jamais trop prudent, voilà ce que j'en dis. »

« Je soupçonne la femme d'être à blâmer dans l'histoire... Elle était toujours sur le dos de ce pauvre Herr Schmidt surmené. Si seulement elle lui avait un peu fichu la paix, il serait toujours de ce monde, le malheureux! Que Morr veille sur son âme. »

« Inutile de chercher des raisons à l'inexplicable. »

« Le passage de la Croisade de l'Enfant, voilà ce qui l'a précipité dans la tombe... Beaucoup de gens d'ici en ont été tout chamboulés... Il n'est pas jusqu'à notre propre prêtre de Sigmar qui n'ait perdu la tête, lui aussi! Il a quitté son temple pour suivre le mouvement. Le boulanger, lui, il était tiraillé entre la vieille foi de son épouse et la nouvelle, et il paraît que ça l'a rendu fou... »

Si les PJ s'entêtent à creuser la question du suicide, il leur faudra juste être subtils, malins ou les deux. Frau Schmidt est en deuil, et l'interroger exigera beaucoup de doigté, pour le moins. Rencontrer Francine Arouet (voir ***Au Pipeau Mouillé***, page 57) en préalable à l'enquête « Schmidt » devrait apporter d'intéressantes idées. Mais si les personnages persistent à se lancer à corps perdu dans leur enquête du suicide, laissez-les faire surtout. L'affaire de la poule volatilisée requiert toujours leur intercession, quoi qu'il en soit. Des détails sur les deux enquêtes suivent...

L'inébranlable Frau Gertrudt

Pour l'instant, Hester Gertrudt n'est pas chez elle, étant occupée à recouvrir de boue des inscriptions sauvages sur les murs de son logis. Si un ou plusieurs PJ savent lire et écrire et parlent le reikspiel, ils peuvent remarquer les messages suivants, sous forme picturale, manuscrite ou de gravure dans les nombreuses structures que compte Pfeifeldorf.

« Livre ton âme à Sigmar Réincarné. »

« Marche avec sagesse, ou la sagesse te marchera dessus. »
« Puisse l'enfant Karl nous bénir et veiller sur nous tous, puisque Karl Franz ne le fait pas. »

« Tremblez, fourbes hypocrites ! Lamentez-vous, car l'heure du Jugement a sonné ! »

Frau Gertrudt est un monstre de femme, avec ses un mètre quatre-vingt-quatorze de haut – et quasiment autant de large… Âgée d'au moins cinquante-trois ans (en vérité, elle a perdu le compte depuis quelque temps), elle est d'un naturel impatient, d'un abord bourru et ne souffre pas les imbéciles. Sous ses dehors imposants toutefois, elle jouit du respect des villageois, impressionnés par sa vivacité d'esprit et son grand âge. Pour toutes sortes de choses, ils recherchent volontiers son avis. Elle est donc au fait de tout ce qui se trame dans sa communauté, et se révélerait une mine d'or pour les PJ n'était de sa défiance des étrangers.

Alors que les PJ approchent, Frau Gertrudt invective les scribouillards de croisés qui ont barbouillé ses murs. Jetant un coup d'œil peu amène au plus grand des étrangers, elle lance :

« Que voulez-vous ? Je ne vous connais pas, vous autres ! Des traînards de la Croisade, c'est ça ? Oh, oh, si ce n'est pas Dwali qui rôde par là-bas… Que fiches-tu avec des inconnus maintenant ? Nous autres du village, nous ne sommes plus à ta… hauteur… hein ? Peste soit de vous tous ! »

Si on hésite à lui répondre, elle fronce les sourcils de plus belle en bougonnant sa diatribe :

« Eh bien ? Qu'attendez-vous pour cracher le morceau ? Que venez-vous traîner par ici ? J'ai du pain sur la planche, figurez-vous, j'ai pas que ça à faire ! »

Quand il s'avère que les PJ sont là sur ordre de Lauer, Frau Gertrudt s'en irrite encore plus. Jetant un coup d'œil par-dessus leurs épaules (leurs têtes, plus exactement) en direction du bureau du régisseur, elle commente :

« Voilà maintenant que ce ballot refile mon cas à une clique de nouveaux venus, hein ? Je vois clair dans votre petit jeu, mes gaillards ! »

Elle revient aux PJ.

« Qu'est-ce qui vous fait penser que vous pouvez retrouver ma Gretta ? Voilà quatre jours qu'elle a disparu… »

Peu importe leur réponse, Gertrudt soupire alors.

« Elle a disparu par derrière… Suivez-moi. Attention à vos bottes, c'est boueux. »

Frau Gertrudt les conduit jusqu'à son poulailler, derrière la maison. Et elle compte ses poules une par une.

« Agnès, Otilia, Geneviève, Irmel… et voilà Hans, là-bas. »

Elle se retourne vers les PJ.

« Vous ne voyez Gretta nulle part, n'est-ce pas ? Un sale type l'a emportée, voilà pourquoi ! Et cette satanée Croisade n'est pas en cause, si c'est le fond de votre pensée. Des animaux continuent de disparaître, alors que les croisés ont fichu le camp depuis trois jours… Dans ces conditions, je veux savoir qui m'a pris Gretta ! Que fichez-vous encore plantés là ? Il y a le poulailler, commencez donc par là en ouvrant bien les mirettes ! Et laissez tout comme vous l'avez trouvé, surtout ! Je vous tiens à l'œil, mes gaillards… »

Là-dessus, Gertrudt rebrousse chemin et se remet à effacer les inscriptions sauvages sur ses murs. Étant de parole, elle ne quitte pas les PJ de l'œil.

QUESTIONS POUR LA DAME

Les PJ auront vraisemblablement plein de questions à poser à Frau Gertrudt. Voici une liste des plus probables.

Quelqu'un a-t-il par ici une raison de vous détester ? Pas de rancoeurs ou de querelles à vider avec qui que ce soit ? Contre moi ? Qu'insinuez-vous ? Bien sûr que non !

Avez-vous contrarié quelqu'un récemment ? Non. Et autant que je sache, Gretta non plus.

Quand elle a disparu, étiez-vous avec quelqu'un ? Avez-vous vu passer des gens par ici ? Maintenant que vous en parlez, le vieil Eysen était dans ses champs – là-bas, juste dans le prolongement des miens. Vous pourriez toujours aller lui dire deux mots, ça peut en valoir la peine.

Y a-t-il quelqu'un à Pfeifeldorf qui soit en extase devant vos poules ? Quelle question ! Elles font l'envie de tout le village ! À la réflexion, il y avait une lueur de convoitise dans la prunelle du bailli Herr Neytz, que je ne vois plus depuis quelques jours… Vous ne pensez tout de même pas qu'il m'en aurait chapardé une en faisant sa ronde une nuit ?

Où pouvons-nous trouver Herr Neytz ? Il bat le carton *Au Pipeau Mouillé*, c'est son habitude. S'il s'est emparé de mes poules, un mot de vous et je m'occupe du bonhomme ! La suite me regardera.

C'est quoi, toutes ces inscriptions sur vos murs ? Cette satanée Croisade est passée par là la semaine dernière ! Et tout ce beau monde qui ne se soucie que de ça… Je ne m'en sors pas trop mal, alors que ces saligauds ont presque détruit la ferme de ce pauvre Eysen ! Avec leur occupation sauvage des lieux, leurs bruyants ébats et leur conduite inqualifiable !

Le poulailler de Gertrudt

Une inspection minutieuse du poulailler révèle un seul et unique indice. Un **test** concluant de **Fouille Assez facile (+10)** indique qu'un essaim de mouches semble attiré par une botte de foin en particulier, à l'angle opposé. (Si aucun des joueurs ne réussit, livrez l'information à celui qui obtient le score le plus bas.) Le soulever découvre un filet de sang… Un **test de Pistage** réussi mène vers l'est, jusqu'à une palissade brisée délimitant la propriété du vieil Eysen. Un **test** concluant de **Fouille Assez difficile (-10)** donne des fibres pourpres fragiles accrochées à une pointe du bois éclaté.

À ce stade, les PJ devraient se douter que la poule a connu un sort funeste, et revenir vers Frau Gertrudt. Certaines questions ont leur réponse dans l'encart « **Questions pour la Dame** ».

Après avoir interrogé Frau Gertrudt, les PJ devraient tenir deux pistes en les personnes respectivement du vieil Eysen et de Reinhardt Neytz. Il est possible qu'ils veuillent arrêter les frais dès à présent et clore leur enquête dans la mesure où ils ont rempli leur part du contrat en « faisant mine de… ». Dans ce cas, Dwali relève le nez de ses papiers, et les informe que Zecharius Lauer pas plus que Frau Gertrudt ne se satisferont de leurs maigres efforts – pas avant qu'ils n'aient au moins parlé aux deux personnes susmentionnées. Dwali est très conscient du sale caractère de l'un et de l'autre, de Gertrudt et de Zecharius… Si les PJ réussissent à s'abstenir de « l'insulter » (Dwali étant fort prompt à prendre ombrage de tout et de rien), le scribe retourne à ses chères notes.













Le vieil Eysen

Par contraste avec Frau Gertrudt qui a encore toute sa tête, le vieil Eysen, du haut de ses soixante printemps, commence à débloquer ferme… On le connaît sous ce sobriquet depuis si longtemps d'ailleurs que plus personne ne se rappelle son prénom. En outre, il est notoirement dur de la feuille, et ne comprend jamais rien du premier coup – même si on hurle dans son énorme « corne auditive » (qu'il laisse souvent sur son paillasson, de toute façon, tellement c'est lourd…) En conséquence, les gens du bourg ont renoncé pour la plupart à lui parler – ce qui convient fort bien au lascar.

Par malheur, le vieil Eysen n'y voit plus très bien non plus… Au lieu d'être noires, ses pupilles se sont couvertes d'un voile blanchâtre. Toutes ces misères ne l'empêchent pas de se lever de bon matin pour s'occuper de sa petite ferme. Mais en raison de sa nature distraite et oublieuse, il lui arrive souvent de refaire les mêmes corvées deux voire trois fois d'affilée… Les bonnes âmes du village viennent discrètement la nuit lui déposer des paniers de victuailles et autres produits utiles de première nécessité. Elles se gardent bien de laisser leur « marque » pour ne pas devoir lui parler au matin – une véritable prouesse dans le meilleur des cas…

On trouve le plus souvent Eysen occupé aux semailles et ce, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige. Il y a beau temps qu'il ne prête plus attention au cycle de la nature. Quant à ses « graines », ce sont pratiquement toujours de petits cailloux… Il a les mains crasseuses – et tout le corps avec. Il méprise l'eau avec conviction, et il lui faut bien ses dix doigts pour compter le nombre d'années s'étant écoulé depuis son dernier bain en date. Un **test de Perception Assez facile (+10)** donne un aperçu, sur son dos, d'un quadrillage de cicatrices blanchâtres sous ses fripes toutes déchirées. Si on l'interroge à ce sujet, il écartera la question d'un geste cavalier en répondant : « *Pas la peine d'en parler* »…

Ses champs semblent avoir été piétinés par une multitude de pieds, de larges zones ayant récemment servi à des campements. Il y a un peu partout des tiges pliées ou aplaties. Un coup d'œil suffit à dévoiler d'anciens foyers, et une partie conséquente de la palissade a été abattue. Le bois calciné des foyers semble faire écho à celui de la palissade. Il est manifeste que des hordes sont passées par là, en démolissant tout sur leur passage. Naturellement, Eysen ne s'est rendu compte de rien, quant à la dévastation de ses champs.

Eysen n'a guère d'informations utiles à livrer aux PJ. Voir l'encart « **Interpréter Eysen** » Le seul indice valable qu'il puisse offrir – à supposer bien sûr qu'il comprenne ce que veulent les PJ –, c'est un lambeau de tissu qu'il a découvert il y a trois jours pendant ses « semailles », le matin de la disparition de la poule. Mais avant cela, les PJ doivent lui faire entendre deux choses : une des poules de Frau Gertrudt a disparu, et ça s'est produit il y a quelques jours… Ce qui entraînera certainement beaucoup de gestuelle, et de tracés explicatifs dans la boue… Ce n'est qu'ensuite seulement que le vieil homme se rappellera le bout de tissu.

Si les PJ échouent sur toute la ligne, ou s'ils concluent trop vite que le vieux fou ne peut rien leur apprendre d'utile, accordez-leur à chacun un **test de Perception Assez difficile (-10).** Le réussir leur permet de remarquer le bout d'étoffe, qui dépasse légèrement d'une des poches d'Eysen.

Le tissu porte la griffe de ce qui semble être un antique blason ou écusson : un bouclier au liseré d'or sur champ pourpre figurant un lion d'or rampant (voir **aide de jeu 5**). Un **test de Connaissances académiques (héraldique) Très difficile (-30)** l'identifie : ce sont les armes de la famille Hollenbach – une découverte précieuse qui aidera grandement les PJ dans leurs recherches ultérieures sur cette lignée. (Voir « **De retour chez Gephardt** », page 64).

Eysen, qui s'est attaché à son « chiffon », lui attribue les vertus d'un porte-bonheur. De sorte qu'il se souvient exceptionnellement très bien des circonstances de sa trouvaille (quatre jours plus tôt) : c'était accroché à une pointe de bois brisée de la palissade. Il ne la cédera pas sans compensation à la clé. Il n'a que faire d'espèces sonnantes et trébuchantes, par contre, il a un faible pour la tourte. Il accepte donc de donner son gri-gri en échange d'une part de la fameuse tourte aux pigeons des marais de Francine Arouet – la grenouille en étant en fait l'ingrédient de base. Il suffit d'aller faire un tour *Au Pipeau Mouillé*, l'unique taverne du bourg, pour s'en procurer.

Naturellement, les PJ peuvent se contenter de le lui voler. Un geste bas, qui aura toutes les chances de réussir… Eysen ne peut guère opposer de résistance, d'autant qu'il aura vraisemblablement tout oublié dans l'heure – et du porte-bonheur, et du chapardage. Il ne se rappellera certainement pas la visite des PJ quoi qu'il en soit. Il y a néanmoins une chance que la scène ait des témoins… Car les villageois vaquent en nombre à leurs occupations, le passage de la Croisade ayant occasionné beaucoup de dégâts à réparer. Sans compter que les gens de Pfeifeldorf sont des pipelettes invétérées… Dans ce cas, la nouvelle du vil larcin fera le tour du patelin en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Au mieux, les PJ se heurteront ensuite à un silence général, au pire, ils seront en butte à une franche hostilité de la part des enfants du pays.

Néanmoins, s'ils prennent la précaution d'agir en douce, leur comportement de butor ne portera vraisemblablement pas à conséquence.

Au Pipeau Mouillé

C'est l'unique taverne du bourg, un modeste établissement à trois chambres que possède Mertin Kleinschrott. Devant l'auberge, un fanatique de la Croisade de l'Enfant attend les PJ de pied ferme, les abjurant d'entrer dans ce « *lieu de perdition* ». Pour peu qu'ils se rendent à la sagesse de Sigmar Réincarné, l'homme leur offre le salut. Sinon, il n'a rien d'utile à dire.

Herr Kleinschrott est tout menu, tout frêle, émacié, les traits tirés… Il semble être victime d'une maladie débilitante. De temps à autre, il toussote dans son mouchoir sale, qu'il garde dans sa poche de veston gauche. Il est convaincu de ne plus en avoir pour longtemps, et prépare donc son fils Pauls, jeune et assez corpulent, à lui succéder à la tête de sa petite affaire dès qu'il ne sera plus de ce monde. Malicieux faiseur d'histoires à ses heures, Pauls s'intéresse de près aux visiteurs – surtout aux aventuriers –, raffolant de leurs récits épiques à propos de lieux et de peuples aux antipodes de Pfeifeldorf.

Si les PJ passent du temps avec le tenancier, celui-ci leur demande d'abord d'où ils viennent, et ensuite s'ils ont croisé un chien brun galeux au cours de leurs pérégrinations. Quand ils lui répondent par la négative, il observe :

> « ***Quel dommage… Il y avait un petit chien ici qui se régalait des restes de la clientèle… On n'a plus revu le bâtard depuis une bonne semaine, et il commence à me manquer. Bah, que voulez-vous… Et pour vous alors, ce sera ?*** »

Si les PJ s'enquièrent de la bête disparue, Kleinschrott se penche vers eux avec des airs de conspirateur comme s'il allait leur murmurer quelque chose, puis… il tousse violemment à la face du PJ le plus proche… Se déclarant « *navré* », il essuie sa victime de son mouchoir tout humide. Si le PJ en question se laisse faire, il ou elle devra passer un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** ou contracter la toux du charançon (voir *WJDR* page 137). Après s'être répandu en excuses, Kleinschrott fait part aux PJ du fruit de ses propres observations :

INTERPRÉTER EYSEN

L'esprit d'Eysen n'est plus ce qu'il était... Pas plus son ouïe ou sa vision. Le front perpétuellement plissé pour tenter de mieux voir – en pure perte –, il prend souvent les gens pour des portemanteaux ou des arbres, les traitant en conséquence... Il discerne encore les formes imposantes, ainsi que les clairs et les obscurs. S'il s'avise que la grosse « goutte » floue et amorphe qui se dresse devant lui est une personne bien réelle, il n'hésitera pas à lui palper le visage de ses pognes toutes sales histoire d'avoir une idée de qui ça peut bien être...

Il n'entend jamais rien correctement la première fois, rebondissant avec entrain sur ce qu'il croit capter de vaguement similaire, même si ça n'a aucun sens. D'ailleurs, Eysen a découvert il y a longtemps que les conversations tendaient à être écourtées et les importuns à lui ficher la paix beaucoup plus si les causeries en question n'avaient aucun sens. Il adore manger (ses papilles gustatives fonctionnant encore, elles, du feu de dieu) et se rabat souvent sur ses mets favoris quand il n'entend vraiment goutte à ce que ses interlocuteurs lui disent. Pragmatique et enjoué, c'est aussi un homme de peu de paroles quoi qu'il en soit, peu loquace. Il a bien mieux à faire que bavasser.

Amusez-vous! Jouez sur les rimes en guise de fil rouge aux malentendus d'Eysen, et ramenez la conversation sur le sujet de la nourriture. Enfin, si l'échange se passe trop bien, il s'assoupira, tout simplement. Voici des exemples...

Ça vous ennuie si nous fouillons votre logis? J'ai plus de problème de souris depuis que je me suis dégotté Mistigri... Ce brave matou s'est chargé de ma vermine, y a pas de doute! Hélas, il a disparu la semaine dernière...

Frau Gertrudt a perdu sa poule... Navré, j'ai pas de semoule...

Vous travailliez aux champs il y a quelques nuits? Il vous faut des soins à tout prix? Le temple est à l'autre bout d'ici...

Avez-vous vu quelqu'un de suspect il y a quatre jours? Rrrrrrr... Pfffzzzzzzzzz...

Avez-vous vu ou entendu quoi que...? Oh, à quoi bon! J'ai pas de litron, rien que du lait... Vous gênez pas, y en a plein au pis de la chèvre! À moins que Biquette soit encore allée folâtrer on ne sait où...

« ***M'est avis qu'il y a du culte du Sang par là-dessous! Balayant notre bourg, convertissant de braves gens aux forces des puissances obscures... Voilà sans doute ce qui a précipité notre boulanger vers une mort prématurée... Ces fous furieux commencent par faire d'horribles trucs aux bêtes – c'est vraiment ignoble! Puis ils s'en prennent aux honnêtes gens... Et ça pourrait être n'importe qui. Gageons que les répurgateurs ne tarderont plus à remettre bon ordre à tout ça!*** »

C'est hélas tout ce que Kleinschrott sait. Pour un tenancier de taverne, il est remarquablement mal informé sur les allers et venues des habitants de Pfeifeldorf... Mais bien sûr, quand on a une toux grasse chronique, les interlocuteurs ont tendance à se faire rare...

La taverne est en bon état, hormis quelques gribouillis sur ses murs, analogues aux inscriptions qui s'étalent sur ceux de la chaumière de Frau Gertrudt. L'intérieur semble avoir assez peu pâti du passage de la Croisade de l'Enfant. D'ailleurs, s'entendant recommander d'éviter ce « *lieu de débauche* », les cultistes sont dans l'ensemble passés au large. C'est l'un des rares édifices du bourg à ne pas trop avoir souffert de l'événement.

La clientèle d'habitués du Pipeau Mouillé est décrite ci-dessous.

Reinardt Neytz
Bailli humain, ex-Soldat

Homme corpulent et imposant – quoique moins que Frau Gertrudt –, Reinardt Neytz est un abstinent qui décline systématiquement toute offre d'alcool. Il n'en goûte pas moins la compagnie de ses administrés lorsqu'il retourne faire un tour à la taverne. Et en règle générale, il ne se fait pas prier pour régaler son auditoire des récits de ses jours glorieux dans l'armée impériale.

Neytz a deux défauts: sa compétitivité exacerbée au jeu de cartes, et son incapacité notoire à tenir l'alcool – même s'il préfère expliquer son abstinence en termes de moralité, de test de volonté et de dévotion exclusive envers Sigmar. La première gorgée de bière blonde suffit presque à lever ses inhibitions. Après quelques chopes, il s'est souvent réveillé en ayant tout oublié des quelques heures ayant précédé... Et on lui rappelle (parfois sans prendre de gants) tout ce qu'il aurait soigneusement dû taire... Son rang de bailli l'amène à recueillir beaucoup de confidences et de secrets. S'il venait à les éventer par ses indiscrétions, ce serait un homme fini – il en a parfaitement conscience. En conséquence, histoire de ne pas laisser l'alcool et les liqueurs le conduire tout droit dans le caniveau en lui faisant tout perdre, il préfère tirer un trait sur ces plaisirs-là. Ce qui fait d'une taverne un lieu bien dangereux où venir se détendre... Mais jusque-là, il est resté ferme dans ses décisions tout en appréciant la compagnie de ses compatriotes. Et il regimbe à y renoncer.

La première rencontre des PJ avec lui devrait rapidement tourner court, donc. Il est absorbé par sa partie de *Sanglantes Têtes Couronnées*, un jeu de cartes populaire importé de Bretonnie, où c'est illégal. Même informé que les PJ sont diligentés par le régisseur en personne, il ne se montre pas davantage coopératif. Si on insiste, il devient d'une brutale franchise: en un mot comme en cent, les PJ sont de parfaits étrangers à qui il ne fait pas confiance. Pas question en ce qui le concerne de lier conversation avec eux. Si Lauer a des questions, ajoute-t-il, il sait parfaitement où le trouver pour les lui poser lui-même.

S'ils veulent le rendre plus causant, les PJ doivent au moins découvrir les effets foudroyants de l'alcool sur le bonhomme... (Franchie Arouet le sait bien, elle qui est attablée à quelques mètres de là.) Et ils concocteront en conséquence le moyen de l'amener à boire. Faire jouer sa faiblesse pour les cartes serait déjà un excellent début. Un PJ pourrait par exemple se vanter bruyamment de battre n'importe qui aux *Sanglantes Têtes Couronnées*, à une condition: à chaque partie, le perdant devra engloutir une grande chope d'hydromel, jusqu'à ce que l'un des deux adversaires roule sous la table... (Les PJ détenant en particulier la compétence **Résistance à l'alcool** ont toutes leurs chances.) Neytz sera alors tiraillé entre sa nature bagarreuse de joueur invétéré, sa résolution d'abstinence et son instinct de conservation... Mais dès lors qu'on mettra en jeu son titre de champion aux cartes, ou qu'on laissera entendre qu'il a peur de perdre la face, il relèvera aussitôt le défi.

La partie peut se disputer de deux façons: des **tests de Jeu** opposés consécutifs (Neytz partant avec un bonus de +20) ou bien jouer aux cartes pour de bon – Atout Pique ou Dame de Pique est ce qui s'en rapproche le plus. Si le PJ remporte deux manches sur les trois, les effets de l'alcool imbibé ne se font pas attendre, et Neytz prend son nouvel « ami » comme confident. Il commence par révéler avoir surpris Walter Shnee, son premier magistrat, après le couvre-feu il y a quatre nuits – ce qui est plutôt bizarre quand on considère que les rondes sont alternées, une fois toutes les deux nuits. Puis il enchaîne avec le comportement intrigant de quelques-uns des membres les plus proéminents de la communauté... avant de laisser échapper un rot sonore et de s'écrouler. Après un silence stupéfait, les PNJ se trouvant à proximité ramassent lentement leurs gains puis s'éclipsent.









Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	38	39 (3)	30	40	39	33	36

Compétences: Charisme (Soc), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (droit) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Intimidation (F +10), Jeu (Int), Langue (reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)
Talents: Acuité auditive, Acuité visuelle, Coups assommants, Coups puissants, Éloquence, Maîtrise (armes à poudre), Rechargement rapide, Sur ses gardes

Combat

Attaques: 2; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 13
Armure (légère): armure de cuir complète (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes: à une main (épée) (1d10+4), arme à feu (1d10+4 ; portée 24/48; rechargement 2 actions complètes; percutante, peu fiable)

Dotations

Reinhardt a des vêtements de qualité, dont la coupe impeccable est due à un ami de la famille vivant aux abords d'Altdorf. Sa griffe – un large *X* – est brodée dans les coutures. Il possède un beau cheval nommé Ruben, qu'il garde dans les écuries du coin. Il aime son cheval, et on le voit parfois lui donner des pommes.

Commentaires typiques

« Je ne parle pas aux étrangers. »

« T'es sourd ou quoi, fiston? Je viens de dire que je ne parlais pas aux étrangers. »

« Passer votre chemin serait encore le mieux que vous ayez à faire. »

Son sentiment sur la Croisade

« Une vraie clique de fanatiques, voilà ce que c'est! Ils ont divisé la ville, ceux-là, avec leurs histoires de salut et de Sigmar Réincarné... Je ne savais même plus où donner de la tête, tant il y avait à faire! Alors fiston, c'est pour aujourd'hui ou c'est pour demain? Joue! »

Francine Arouet
Agitatrice humaine

Francine-Marie Arouet, une Bretonnienne en exil, a dû émigrer et trouver refuge dans l'Empire après avoir publié des pamphlets politiques assez pointus mais très populaires décriant le « *système de castes exécrable* » de Bretonnie. Elle s'insurge contre le mode de gouvernement de la Bretonnie depuis des années, rebattant volontiers les oreilles à quiconque voudra bien l'écouter. Douée d'un charme et d'un esprit remarquables, Arouet garde actuellement profil bas dans l'espoir de pouvoir revenir en douce dans sa patrie renouer avec ses activités subversives. Faute de quoi, elle envisage de se rendre bientôt à Marienburg et de prendre un nom d'emprunt pour publier ses pamphlets qu'elle pourra alors exporter en Bretonnie en toute légalité. Elle voit en son séjour à Pfeifeldorf l'occasion d'observer les mœurs rustres de la paysannerie impériale, tout en constatant de première main les effets du système politique de l'Empire sur l'homme du peuple. Jusqu'ici, le sort des petites gens de l'Empire l'impressionne, comparé à leurs homologues de Bretonnie qui sont bien à plaindre. Elle fustige néanmoins toujours avec la même ardeur ce qui lui paraît être une délimitation de classe fort artificielle entre la noblesse et la paysannerie. Elle parle couramment le reikspiel, avec un léger accent bretonnien.

Commentaires typiques

« Il est dangereux d'avoir raison quand l'Empereur a tort. »

« J'ai fait une toute petite prière à la Dame: « ô, Dame, couvre mes ennemis de ridicule! » Et la Dame m'a exaucée! »

« Si Sigmar n'existait pas, il faudrait l'inventer! »

« Pour réussir en Bretonnie, être stupide ne suffit pas, il convient également d'avoir de bonnes manières. »

Son sentiment sur la Croisade

« Ceux-là sont capables de vous mettre la tête à l'envers, de vous faire croire à l'indicible et de vous pousser à commettre des atrocités! »

Du « mode d'emploi » Arouet

Arouet a tout à fait conscience des effets désastreux de l'alcool sur Reinhardt Neytz depuis la dernière fois qu'il s'est pris une « biture » – trois bières blondes, il y a six mois. Il avait annoncé à la cantonade (plus précisément *Au Pipeau Mouillé*) que Niklas Hägen (le meunier du bourg) avait récemment été mis à l'amende pour avoir mélangé du vieux grain rance aux récoltes nouvelles histoire d'augmenter ses gains. Le jour suivant, Hägen avait bien failli être expulsé de Pfeifeldorf par ses concitoyens furieux. Les choses finirent par se calmer, mais on considère toujours le meunier comme indigne de confiance, et l'homme est devenu très amer.

Arouet adore aussi les commérages. Elle est ravie de pouvoir faire un brin de causette avec les PJ qu'elle estime être des plus fascinants en comparaison de villageois ennuyeux à périr. Son sujet favori du moment? Celui de tout le monde... À savoir, le suicide de Caspar Schmidt, boulanger de son état et marchand de premier plan.

Elle aborde volontiers toutes sortes de sujets. Si les PJ mentionnent son boudin noir et sa tourte Bratwurst (comme le vieil Eysen l'a demandé), elle répond qu'elle vient juste d'en sortir du four, et serait ravie de leur en remettre une bonne part pour peu qu'ils lui rendent un menu service: dénicher un tome en particulier de l'Histoire de l'Empire (voir « **À propos de Reinhardt Neytz** »). S'ils reviennent la voir avec le livre recherché, elle leur en sera si reconnaissante qu'elle leur glissera le moyen de faire parler Neytz – et sans bourse délier, qui plus est.

À propos de Caspar Schmidt

« Ce vieux Caspar est devenu complètement fêlé peu après le passage de la Croisade de l'Enfant... Vous savez qu'il s'est suicidé il n'y a pas de cela deux jours? Il s'est pendu haut et court – quelle horrible façon d'en finir... C'est la religion qui a causé sa perte! Il s'était raccroché à la Croisade comme un naufragé à une planche de salut, et ça avait fait de lui un autre homme... Vous entendrez aussi des rumeurs comme quoi il s'était commis avec un culte du Sang quelconque... Et que ce serait la cause réelle de son suicide. Faute de preuve, je dirais que ce sont là commérages de personnes oisives... »

À propos de Frau Schmidt

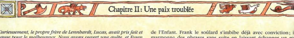
« Une femme charmante dévastée par le suicide de son mari... J'ai eu beau faire et beau dire, je ne suis pas parvenue à l'arracher à sa tristesse. J'imagine que seul le temps apaisera ce genre de douleur. Vous ne pensez tout de même pas aller l'importuner? Elle est en deuil et n'accepte aucune visite. Maintenant, si vous vous présentiez avec une offrande en témoignage de soutien dans la cruelle épreuve qui la frappe... Mais à ce moment-là, tournez votre langue dans votre bouche avant de parler! »

À propos de Frau Gertrudt

« Une femme qui a la tête sur les épaules. Ne vous avisez pas de la fâcher. »

À propos du vieil Eysen

« Pauvre diable... Il y a quelques mois, Lennhardt von Speier l'avait fait flageller en place publique pour lui avoir fait un croc-en-jambe, alors que c'était purement accidentel... Encore un bel exemple de la cruauté inhumaine des classes dirigeantes!



Curieusement, le propre frère de Lennhardt, Lucas, avait pris fait et cause pour le malheureux. Nous avons ouvert une quête, et Eysen a accepté nos sous en laiton quand nous les lui avons portés, mais je ne serais pas autrement surprise qu'il les ait « plantés » dans ses champs… Il récoltera peut-être des couronnes d'or pour la peine, qui sait ! »

À propos de Reinhardt Neytz

« Il remplit bien ses devoirs. Il a un faible pour les cartes et se croit meilleur joueur qu'il n'est. Toujours sur la défensive, il se déboutonne très vite quand on sait par quel bout le prendre, l'animal… »

Si on la presse de questions sur ce fameux moyen, Arouet louvoie… « *Je serais ravie de vous aider, si vous me faisiez une faveur…* » Elle explique alors qu'il lui faut un tome de l'Histoire de l'Empire. Hélas, la seule bibliothèque municipale (en dehors de celle des Von Speier, inaccessible), ce sont les fonds privés de Johannes Gephardt, qui refuse de lui laisser encore emprunter quelque ouvrage que ce soit – il a découvert qu'elle se servait de ses livres pour rédiger ses libelles politiques, et lui ne veut pas d'histoires. Si les PJ avaient la bonté de l'emprunter à sa place, elle leur dira tout sur la meilleure façon d'amener Neytz à se mettre à table… Arouet accepte de restituer l'ouvrage dans les vingt-quatre heures. Elle recherche un passage bien précis, qu'elle recopiera en un rien de temps. Le livre s'intitule *Juste et honorable bilan de l'histoire de l'Empire : Perspectives provinciales de l'homme du peuple*, par Trubert Steiner.

À propos de Walter Schnee

« Le premier magistrat de la ville se tient en si haute estime alors que son intellect est si pauvre ! Faites comme tout le monde, évitez-le ! »

À propos de la famille Von Speier

« Lorentz, le père, n'oppresse pas le bon peuple – pas plus que de raison, disons. Hélas, dès que son fils aîné, Lennhardt, lui succédera, tout cela va changer, c'est à craindre. Il a un bon fond de cruauté, et se montre bien plus intéressé par le vin et les femmes que par les rigueurs d'une bonne gestion… Lucas, son frère, est plus compétent ; il a plus de cœur aussi. N'était de l'intervention de Lucas en sa faveur, je crois vraiment que ce pauvre Eysen aurait été expulsé de sa propriété et réduit à la misère noire, du fait qu'il gâche des terres fertiles et ne contribue guère à la prospérité de la communauté… »

À propos de Zecharius Lauer

« Un assez bon régisseur, ma foi. Il fait son boulot, et c'est pas si mal. »

À propos de Johannes Gephardt

« Un homme brillant. Saviez-vous que c'était un mathématicien impérial ? Pourquoi diable est-il venu s'enterrer à Pfeifeldorf, ça, je ne le saurai jamais… »

À propos de Niklas Hägen

« C'est bien d'un marchand, ça, de tirer avantage de sa position privilégiée pour s'enrichir sur le dos du pauvre monde qui trime dur… Un petit conseil en passant… ôtez toutes vos bagues et vos bracelets avant de lui serrer la paluche… »

À propos de Kristoff Fochtenberger

« Notre prêtre paraissait tout dévoué à notre village, avant la venue de la Croisade de l'Enfant… Et voilà qu'il tourne le dos subitement à son temple en renonçant à un statut dont il jouissait depuis des années pour suivre les croisés ! Les dieux sont des maîtres bien capricieux, il est vrai… Je trouve vos religions plus que déroutantes, je l'avoue… Le prêtre et cette nouvelle Croisade n'étaient-ils pas des adeptes de Sigmar, l'un comme l'autre ? »

Les autres PNJ au *Pipeau Mouillé*

Quelques PNJ de plus se détendent *Au Pipeau Mouillé* – mais personne d'importance. Neytz joue aux cartes avec trois individus d'aspect banal – Franz, Rolf et Pindel – qui font la sourde oreille si on leur pose des questions. À l'angle, un siège inoccupé… Kleinschrott a perdu son ménestrel, parti lui aussi avec la Croisade de l'Enfant. Frank le soûlard s'imbibe déjà avec conviction ; il marmonne des phrases sans suite en laissant échapper un rot sonore de temps en temps. Quelques autres – n'hésitez pas à inventer autant de noms et de détails que nécessaire – forment des petits groupes, se tenant à l'écart des PJ, préférant la compagnie des gens connus.

Johannes Gephardt et son estimable bibliothèque

Mathématicien impérial à la retraite, Johannes Gephardt est de loin le personnage le plus connu du bourg. Se montrant étonnamment accessible, il s'entretient volontiers avec tous ceux qui viennent le voir, mais préfère la compagnie d'autres savants. Il s'attache actuellement à étudier le mouvement des étoiles et des planètes afin de dégager de leurs révolutions cosmiques un système d'équations fonctionnel. Une maladie d'enfance l'a hélas frappé de quasi cécité (lui laissant également le visage grêlé), et les observations qu'il peut faire avec son télescope personnel ne sont donc pas l'idéal. Il rédige également un ouvrage qui est une véritable charge contre le système collégial de la formation en magie. Il est d'avis que la connaissance ne devrait pas être mise sous séquestre, réservée aux seules personnes montrant des dispositions pour la magie ; elle devrait au contraire être librement proposée à tous ceux qui s'y intéressent. Ce n'est qu'ainsi que l'Empire pourra progresser, s'extirper de l'âge des ténèbres pour avancer dans la lumière du progrès.

Les villageois ont tendance à l'éviter pour deux raisons : son savoir sur les mécanismes de l'univers qui ne laisse pas de les intimider, et les cicatrices proéminentes de son visage qui leur font soupçonner d'avoir en fait affaire à un mutant… N'étaient de sa célébrité et du prestige dont il jouit à la cour de l'Empereur, il n'aurait pas été toléré par les bonnes gens superstitieuses de Pfeifeldorf.

Gephardt accueille gracieusement les PJ – qu'ils se soient annoncés ou pas. Il demande à Dwali s'il savoure cet interlude entre deux missions de scribe municipal, mais celui-ci est trop absorbé par ses notes pour répondre.

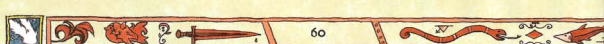
Gephardt est habitué à ce comportement (qu'il trouve toujours un peu aberrant), et fait servir du thé à ses hôtes par ses domestiques.

L'obtention du livre

Obtenir l'ouvrage recherché requiert un peu de finesse. Si Gephardt se montre un hôte gracieux, sa bibliothèque lui est particulièrement chère, et il est très réticent à prêter ses œuvres – surtout à des inconnus (de passage en ville de surcroît). Pour que Gephardt se sente assez en confiance avec eux, les PJ devront remplir deux conditions.

D'abord, assurer le mathématicien qu'ils lui restitueront l'ouvrage intact, dans l'état où on le leur aura prêté. Laisser en gage un objet de même valeur – au moins sinon plus – disons d'environ 30 co est la seule façon de satisfaire à ce premier impératif. (Pour des raisons affectives, Gephardt tend à surestimer ses possessions.) L'objet gagé est emporté par un des serviteurs et sera rendu dès que l'ouvrage reviendra chez son maître.

Ensuite, les PJ doivent donner une excellente raison à cet emprunt. Des recherches dans le cadre d'études leur vaudront à tous les coups de remporter l'adhésion de leur hôte : Gephardt est un fervent partisan du libre partage du savoir dans l'intérêt général, et ne déçoit pas les demandes d'estimés confrères érudits. Afin qu'il croie réellement les PJ plongés dans des recherches, ceux-ci doivent faire montre de leurs connaissances déjà acquises. L'histoire de l'Empire n'est pas un des domaines de prédilection de Gephardt, qui leur demande des précisions sur l'époque qu'ils



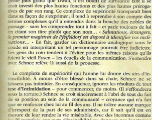
prétendent approfondir. Le convaincre demande un **test de Connaissances académiques (histoire) Très facile (+30).** Sinon, jouez le jeu! Que les PJ peinent un peu dans leur démarche, puis que la réaction de Gephardt soit à la mesure des efforts qu'ils auront déployés.

Si les PJ montrent à leur hôte le bout de tissu déchiré en lui demandant son avis, il chausse ses binocles et examine le fragment.

> « ***Du pigment pourpre… voilà qui est onéreux. Ça appartenait sans doute à un sang bleu, ou à la rigueur, à un marchand particulièrement fortuné. La trame paraît ancienne, et d'un dessein qui était en vogue il y a quelques centaines d'années, mais qui n'a pratiquement plus cours aujourd'hui… Les fibres sont cassantes, ce qui corrobore mon hypothèse sur l'ancienneté de ce tissu. Ce motif démultiplié reprend probablement un blason héraldique. Où l'avez-vous obtenu, si je puis…?*** »

Quelle que soit la réponse fournie cependant, il admet que ça l'intrigue. Il informe les PJ que Caspar Schmidt l'a approché pour étudier l'héraldique les jours précédant son suicide, et qu'il lui avait donné libre accès à sa bibliothèque. Schmidt ne lui avait rien emprunté cependant. Et il ignore quels livres le malheureux avait pu consulter. Tous les ouvrages relatifs à l'héraldique, volumineux et publiés dans une casse minuscule, sont classés par ordre alphabétique. Les feuilleter à la recherche d'un blason en particulier pourrait donc prendre des heures, voire des jours. Pour mieux illustrer son propos, il retire un tome gigantesque du rayonnage central intitulé *De la griffe de la noblesse: Histoire et héraldique de lignées de choix*, par Tomas Aberlin. Il l'ouvre à la page 489 (à peu près au milieu) et prend une lunette de lecture… « *N'hésitez pas, jetez-y un coup d'œil… La quête de savoir est enivrante, pas vrai?* »

Examiner le texte à l'aide d'une loupe grossissante exige 2d10 heures. Gephardt recommande à ses hôtes d'associer un nom au mystérieux blason. Car s'ils identifiaient la lignée en question, ils trouveraient sans doute la réponse tout de suite.



Apprendre à mieux connaître Walther Schnee

Si les PJ réussissent auprès de Reinhardt Neytz, leur cible suivante pourrait être Walther Schnee, le premier magistrat de la municipalité (le terme « *reeve* » étant typique du patois de Pfeifeldorf.) À peine plus grand que Dwali, il est bouffi de suffisance tant il se croit investi des plus hautes fonctions et des plus hautes prérogatives de par son rang. Ce complexe de supériorité transparaît bien dans sa façon de s'exprimer; il tend à reprendre à son compte des termes complexes qu'il a entendus dans la bouche des nobles de passage – sans les comprendre tout à fait – et parle toujours de lui en citant son titre plutôt que son nom… « *Salutations, étrangers, le premier magistrat de Pfeifeldorf est disposé à identifier vos inclinations…* » En fait, garder un dictionnaire analogique sous le coude en interprétant un tel personnage pourrait être judicieux. Les gens du coin tendent à l'éviter pour les mêmes raisons qu'ils fuient le vieil Eysen – les écueils de la communication. S'entendre avec Schnee relève là aussi de la prouesse.

Le complexe de supériorité qui l'anime lui donne des airs d'invincibilité. À moins d'être blessé dans sa chair, Schnee ne se laissera pas intimider. En conséquence, ignorez les résultats de tout **test d'Intimidation** – pour commencer, du moins. (Il s'effondrera sous la torture.) Schnee se croit sincèrement à l'abri de tout du fait de sa position au sein de la communauté – croyance qui n'a fait que se renforcer chez lui au fil des ans. Il ne tolère aucune marque d'irrespect de la part de ses administrés, car il sait qu'il est en mesure de leur rendre la vie misérable. Avec des inconnus comme les PJ toutefois, son aura d'invincibilité ne donnera pas longtemps le change. S'il perçoit chez eux la moindre menace pour son bien-être ou pire son existence, il passera vite de ses airs de bravache à une attitude apeurée. Les petits pots-de-vin (moins de 5 co) le laissent de marbre, car il aurait trop peur de perdre ses fonctions pour des fifrelins. Si on tente de le soudoyer avec des sommes plus conséquentes en revanche (au-dessus de 5 co minimum), il s'avise qu'en réalité, il n'a pas assez d'importance pour mériter un tel traitement, et il y voit aussitôt un traquenard.

La seule façon de lui tirer les vers du nez donc, c'est encore de le menacer. En ayant les moyens de sa politique… Il réagit d'abord avec ses vantardises coutumières… « *Vils malfaiteurs! Inutile de monter sur vos ergots, le premier magistrat ne s'en laisse pas imposer aussi facilement!* » Il oppose la menace à la menace: il affirme avec autorité qu'il fera part au régisseur des actes répréhensibles des PJ, ainsi qu'à son supérieur direct, le bailli. En fait, il ne fera rien de tel, dans la mesure où il perdrait et la face et ses fonctions si jamais ça venait à se savoir – qu'il se soit montré aussi couard. Si les PJ recourent vraiment à la force (en causant par exemple un point de Blessures ou plus), Schnee doit réussir un **test de Force Mentale** modifié par -10 pour chaque point de Blessures infligé.

S'il réussit, ou si les PJ ne vont jamais jusqu'à le blesser pour de bon, il déclare ce que Lucas von Speier l'a payé pour dire à tout le monde: « *Le premier magistrat a en effet visualisé le sieur Lennhardt von Speier, volaille au poing, en train de battre la campagne dans la direction opposée de la demeure de Frau Gertrudt.* »

Si on lui demande pourquoi il n'en a rien dit à Neytz, son supérieur, il répond: « *En vertu de la Charte, les Von Speier sont les propriétaires terriens de Pfeifeldorf. Est-ce une offense que de voler ce qui vous appartient de droit?* »





S'il échoue au test, toutes ses résistances cèdent et il avoue la vérité. Il est tellement nerveux que même ses maniérismes et tics langagiers disparaissent. *« Tout ce que je sais, c'est que j'ai vu Caspar Schmidt près de la ferme d'Eysen cette fameuse nuit. Quand je l'ai intercepté, il m'a assuré qu'il voulait simplement prendre l'air. J'ignore encore ce qu'il mijotait au juste, mais c'est un notable, et je n'avais aucune raison valable de l'arrêter ni de l'interroger. Donc, voilà. Je peux y aller maintenant ? »*

Si on lui demande si Casper avait une poule, il répond : *« Je n'en sais rien, peut-être... Je peux y aller maintenant ? »*

Si on lui demande pourquoi il n'a soufflé mot au bailli de l'excursion nocturne de Caspar, il répond : *« Je n'ai pas cru qu'il faisait là quoi que ce soit de mal. Ce n'est que quelques jours plus tard, lorsque des bêtes ont disparu en nombre, que je m'en suis rappelé en me disant qu'il y avait sans doute du culte du Sang par là-dessous... Mais je ne pouvais plus rédiger de rapport sans attirer la suspicion sur moi, du fait que j'avais tant tardé... J'ai donc jugé préférable de passer toute l'affaire sous silence. Je peux y aller maintenant ? »*

Si on lui demande ce que lui-même fabriquait cette nuit-là alors qu'il n'était pas de patrouille... *« La Croisade de l'Enfant causait du grabuge du côté de la ferme d'Eysen... J'étais donc allé surveiller les croisés de près. Je peux y aller maintenant ? »*

Enfin, si Schnee a commencé par louvoyer avant de dire la vérité sous la menace, les PJ peuvent vouloir savoir ce qui l'a poussé à mentir au lieu de tout révéler d'emblée. Sa réponse : *« On m'a payé pour donner cette version en cas de doute. »* Qui ? *« Lucas von Speier. J'ignore pourquoi. »*

Schnee ne sait rien de plus. Les PJ le relâchant, il s'époussette et ajoute, très calme : *« Le premier magistrat réprouve de tels actes avec le plus vif opprobre... »* Drapé dans sa dignité, il s'en va, se demandant à part lui-même si ce qu'il vient de dire a le moindre sens.

En défense (il ne lancera aucune attaque), Schnee a CC 33, Endurance 30, Force Mentale 41 et 12 points de Blessures. Il possède une dague (1d10), mais n'a pas d'armure.

Commentaires typiques

« Quel mauvais vent vous amène à Pfeifeldorf, braves gens ? »

« Votre conduite provocatrice perturbe le premier magistrat de cette communauté. Il le perturbe, si fait, sans nullement le décontenancer ou le rendre nerveux, me bâterai-je d'ajouter. »

« Essayez donc, vils malfaisants ! Le premier magistrat ne tremble devant nulle engeance ! »

Son sentiment sur la Croisade

« Le premier magistrat est prédisposé à accorder son admiration à toutes les déités et, en temps de nécessité, sa vénération. »

Les autres PNJ en ville

Les seuls autres PNJ notables à Pfeifeldorf (à part Frau Schmidt), ce sont Niklas Hägen et son épouse, ainsi que Frau Fochtenberger, la femme du prêtre sigmarite débauché par le culte. Aucun d'entre eux ne détient la moindre information sur la disparition de la poule de Gertrudt ou le suicide de Schmidt. Frau Fochtenberger déclare avoir croisé Frau Schmidt le jour du suicide, mais elles avaient simplement évoqué l'étrange dévotion de son mari pour la Croisade de l'Enfant. Frau Fochtenberger recommande aux PJ d'aller parler à Frau Schmidt s'ils ont des questions, en les priant de faire montre de tact et de délicatesse.

N'en avons-nous pas encore fini ?

Les PJ peuvent avoir le sentiment d'avoir largement fait leur part, et ils retourneront voir Lauer pour lui faire leur rapport. Dans ce cas, Lauer tout excité leur demande le nom du voleur. S'ils avancent le nom de Caspar Schmidt, très bien... quelles preuves ont-ils ? Lauer ne se contente pas de la seule parole de Schnee. *« En outre,* souligne-t-il, *Schnee n'a jamais clairement dit ni soutenu que Schmidt avait le volatile en sa possession. »* Il leur recommande néanmoins d'explorer la demeure des Schmidt et leur remet un mandat de perquisition pour y avoir aisément accès. Ils seront habilités à fouiller toutes les pièces en quête d'indices sur la disparition de la poule de Gertrudt.

S'ils décident de continuer leur enquête avec Lennhardt ou Lucas von Speier, Lauer leur rappelle qu'ils auront besoin de lettres d'introduction avant d'être admis en présence de la noblesse de Pfeifeldorf – fussent-ils eux-mêmes de haute extraction. Il ne peut hélas leur en procurer pour sa part, les héritiers Von Speier ne recevant que ceux qui leur sont recommandés par leurs pairs de la noblesse. Le chef de famille, Lorentz von Speier, accepterait de voir les personnes que lui enverrait le régisseur, à la rigueur, mais il est trop malade actuellement pour recevoir de la visite. Lauer leur conseille donc d'enquêter d'abord chez les Schmidt. En cas de nécessité, ils auront intérêt d'après lui à s'adresser à un noble ami des Von Speier, membre des Blauesblut. *« Wendell Ott, un bien mélancolique jeune homme... »* Si les PJ décident d'en passer par lui avant toute chose, cf. page 65, « **Où on retourne voir Wendell** ».

À ce stade, Lauer commence à soupçonner que les rumeurs de culte du Sang opérant dans sa communauté ont un bon fond de vérité. Au lieu de mobiliser ses ressources toutefois, il se contente de laisser les PJ à leurs investigations – et aux responsabilités qui ne manqueront pas de leur échoir si d'aventure les répurgateurs venaient à s'en mêler.

Le trépas prématuré de Caspar Schmidt

Enquêter sur le suicide Schmidt est plus ardu que de s'occuper de l'affaire Frau Gertrudt. Les villageois n'ont rien de plus à apporter au moulin des PJ qu'à celui des rumeurs (encart page 55). Accéder à la scène du crime sans y être habilité (or, Lauer ne leur fournira aucune autorisation officielle avant qu'ils ne soient revenus lui faire part des accusations de Schnee) est dangereux. Pour cela, il faut attendre la tombée de la nuit, puis briser une fenêtre ou crocheter la serrure d'entrée. Si aucune précaution n'est prise durant l'effraction (comme d'envelopper l'arme dans du tissu pour étouffer le bris) ou bien s'il faut plus de 5 rounds pour venir à bout de la serrure, le bailli, Reinhardt, Neytz ou son premier magistrat Walter Schnee ne manqueront pas de remarquer le manège suspect. Et n'en seront pas ravis – surtout si Lauer leur a signifié que cette sombre affaire n'était pas du tout de leur ressort. Au cas où les PJ réussiraient, ils devront redoubler de discrétion pour ne pas risquer de réveiller Frau Schmidt, qui dort dans la résidence. Elle a une **Intelligence** de 42 en cas de **tests de Perception** – avec néanmoins un malus de -30 entre chien et loup lorsqu'elle s'assoupit (de plus amples modifications dépendront du raffut que feront les intrus). En se réveillant d'un coup pour découvrir l'intrusion, elle éclate en hurlements affolés et court retrouver le bailli en ses bureaux.

Il existe deux méthodes sûres seulement (et légales) d'entrer dans la demeure des Schmidt : mandat de perquisition délivré par Zecharius Lauer en main, ou bien aborder directement la veuve. La première est détaillée dans la section précédente ; la seconde n'a rien d'évident. En plein deuil, Frau Schmidt ne reçoit en effet aucune visite – et a fortiori quand il s'agit de parfaits étrangers. Cela dit, faute de domesticité, c'est elle-même qui ouvre quand on vient frapper (un fait que les villageois révéleront volontiers, pour peu qu'on le leur demande.) Les PJ pourront donc aisément capter son attention – mais de là à la persuader de les laisser entrer… ?

Pauvre infortunée Frau…

La quarantaine à peine, Clara Schmidt ne manque pas de charme. Pleine de vivacité, d'entrain et d'esprit en temps habituel, elle se ressent profondément de la perte de son mari et se montre particulièrement sombre et sur la réserve maintenant – ce qui ne lui ressemble pas. D'un naturel confiant, elle préfère accorder aux étrangers le bénéfice du doute – jusqu'à du moins ce qu'ils trahissent leurs mauvaises intentions. Elle a l'esprit vif, et sait être maligne. C'est bien cette acuité intellectuelle qui lui rend si difficile à accepter la fin brutale de son époux. À ses yeux, c'est tout simplement absurde.

Pour accéder à sa demeure, il suffit aux PJ de produire le mandat de perquisition dûment paraphé par Lauer. D'abord excédée par une telle mesure, Frau Schmidt pensait l'enquête classée. Peu à peu cependant, elle se fait d'autant plus à l'idée qu'elle ne souscrivait pas aux conclusions des premières investigations, et se réjouit qu'on veuille démêler le mystère. Des actes et des commentaires compatissants ne gâteront rien. Une attitude au contraire condescendante et arrogante vis-à-vis de la veuve ne fera certes rien pour arranger les choses.

Sinon, les PJ doivent apporter une offrande : si elle a tout décliné en période de deuil, elle considère néanmoins discourtois de repousser ce qu'on lui offre de si bon cœur. En ouvrant la porte, elle baisse d'abord les yeux sur les mains de ses visiteurs, afin de ne pas risquer de froisser ceux qui lui apporteraient un cadeau. Mais si les PJ se présentent les mains nues, elle les informe qu'elle est en deuil et ne peut recevoir. Porteurs d'offrande, les PJ doivent passer un **test de Sociabilité Assez difficile (-10)** afin de pouvoir entrer, modifié par leur degré d'éloquence dans l'expression de leurs condoléances (avec des compétences aussi utiles que celle du **Charisme**), la valeur du don et toute requête qu'ils peuvent présenter pour être reçus. La grossièreté avérée, un humour des plus déplacés (à propos de suicide, de ce qui peut se balancer aux poutres d'une maison et ainsi de suite) incitera Frau Schmidt à leur claquer la porte au nez – après avoir accepté l'offrande, naturellement. Réussir le **test de Sociabilité** permet d'entrer, et la maîtresse de maison s'excuse quelques instants pour aller faire du thé, les laissant seuls.

Une atmosphère lugubre plane sur la grande salle principale. Éclairée à la seule lueur de quelques bougies jetant de longues ombres sur les angles et les coins des lieux, elle a pour plafond un véritable maillage de poutres disposées en triangle au-dessus d'une énorme poutre centrale. Vers le milieu, le bois a été comme raboté – la seule éraflure visible sur un bois de construction d'aspect par ailleurs immaculé.

Frau Schmidt n'a d'autre alternative que de recevoir ses visiteurs inattendus dans la pièce même où son époux s'est donné la mort. (Il va sans dire qu'elle préférerait être ailleurs, mais aucune autre pièce n'est assez grande pour accueillir autant de monde.) Si elle surprend le coup d'œil que jette l'un d'eux à l'éraflure de la poutre centrale, elle lance, très directe : « *C'est l'endroit où Caspar s'est pendu. Je vous assure que je ne comprends toujours pas ce qui a pu motiver un tel geste.* » Elle les dévisage d'un air implorant avant de continuer : « *Étiez-vous de ses amis ? Le connaissiez-vous bien ? Pourquoi aurait-il fait une chose pareille ? Suis-je à blâmer ? Personne n'arrive à me fournir d'explications valables…* »

CE QUI S'EST VRAIMENT PRODUIT

S'il n'est pas nécessaire que les PJ découvrent la sombre vérité sur ce qui s'est passé dans la demeure des Schmidt, voilà néanmoins ce qui est réellement arrivé il y a trois jours… En entendant parler de l'implication de Caspar dans la Croisade de l'Enfant, et en s'inquiétant des ramifications que cela pourrait avoir dans ses propres menées pour évincer son frère aîné de l'héritage, Lucas von Speier s'est arrangé pour avoir un petit entretien avec lui. Caspar avait éloigné sa femme à dessein (l'entretien promettant d'être fort vif). Il fit part au jeune noble de ses intentions de faire acte de contrition en révélant publiquement le complot ourdi – le bailli et Lennhardt en personne seraient les premiers avertis. Lucas chercha à l'amadouer, à l'enjôler avant de se montrer menaçant – en pure perte. Au désespoir, et ne voyant d'autre solution, il finit par l'étrangler sous son propre toit, puis lui passa un nœud coulant autour du cou avant de pendre son corps inerte à la poutre centrale du séjour en renversant une chaise sous lui, histoire d'accréditer la thèse du suicide. Pleinement conscient qu'il y aurait de toute façon une enquête d'ouverte, Lucas fouilla ensuite les lieux afin de ne laisser aucun indice susceptible d'établir un lien avec sa famille ou le prétendu culte du Sang. Hélas pour lui, Clara revint plus tôt que prévu, l'obligeant à interrompre sa fouille et à déguerpir par la fenêtre.

Notez la réponse des PJ : une remarque désinvolte, sarcastique ou blessante fera que Frau Schmidt n'apportera pas son aide aux PJ – elle peut être contrainte de coopérer si les PJ détiennent un mandat de perquisition, mais n'offrira spontanément aucune information.

Le thé servi, Frau Schmidt prend un siège. Si ses visiteurs se montrent pleins de bonté envers elle, ou s'ils ont un mandat de perquisition, elle est disposée à répondre à leurs questions. Tout ce qu'elle sait sur le trépas de son mari suit…

L'après-midi de sa mort, elle se querella avec son mari à propos de sa nouvelle religion. Qu'il n'ait jamais montré grand intérêt envers les dieux pour se passionner maintenant pour cette confrérie-là ne manquait pas de la choquer. Il parlait de tout abandonner pour suivre l'Enfant sur les routes, et n'arrivait pas à comprendre le refus de son épouse de l'imiter. Il se montrait aussi inébranlable qu'irrationnel dans sa détermination à tout plaquer. Son refus obstiné laisse un goût amer à la veuve, intimement persuadée que ça a conduit son époux à commettre l'irréparable. Quel ne serait pas le soulagement de Frau Schmidt d'apprendre qu'il n'en était rien, en réalité…

Quelques heures après cette dispute restée irrésolue, Caspar s'entretint avec un des jeunes Von Speier (elle ignore lequel) afin « *de débattre d'importantes affaires* ». Il avait prié sa femme de quitter la maison et de ne pas reparaître avant plusieurs heures. Clara rendit donc visite à Frau Fochtenberger (l'épouse du prêtre sigmarite de la communauté), et toutes deux purent gémir en chœur sur la subite conversion de leurs maris respectifs, chacune s'apitoyant sur le sort de l'autre. De retour chez elle, Frau Schmidt retrouva le sien pendu à la haute poutre centrale du séjour… Elle blêmit en revivant la scène, et sa voix se fêle. Elle est encore sous le choc d'une telle journée.

En outre, elle découvrit les affaires de Caspar sens dessus dessous. Elle en informa aussitôt Neytz, qui contacta Lauer.

Celui-ci diligenta une enquête – sans toutefois y consacrer de sérieux moyens dans la mesure où il s'agissait de toute évidence d'un suicide, comme il l'expliqua à la veuve. Il jeta un coup d'œil au théâtre du drame avant d'y apposer des scellés. Son représentant examinerait les lieux plus en détail et en consignerait le contenu. Personne ne se présentant, Clara pensa que l'enquête était close. Mais maintenant, avec la venue des PJ, elle se demande si ce sont les représentants dont Lauer parlait.

Si on lui montre le bout d'étoffe que le vieil Eysen avait ramassé dans son champ, Frau Schmidt, après un petit silence contemplatif, mentionne avoir entendu son époux parler des recherches en héraldique qu'il menait dans la bibliothèque de Gephardt un ou deux jours avant son suicide. Elle ne sait rien de plus à ce propos. Il s'est ensuite rapidement converti à la Croisade de l'Enfant et n'a plus guère parlé d'autre chose.

Les PJ n'ayant plus de questions, Frau Schmidt leur propose un petit tour de la propriété. Voici ce qu'ils y découvrent...

La scène du crime

Quand les PJ ont l'occasion d'explorer la maisonnée des Schmidt, Lauer y a déjà jeté un coup d'œil, la veuve et des amis ayant tout nettoyé depuis. Mais il n'y a toujours pas eu de fouille approfondie, et il reste certains éléments d'information à découvrir.

Un **test de Fouille** réussi dévoile les choses suivantes : des éraflures, sur la poutre centrale, indiquent l'endroit où Caspar s'est pendu. Après un **test de Perception Assez difficile (-10)** également réussi, un PJ réalise que ces marques pointent toutes vers le haut... Si cela ne leur donne toujours pas la puce à l'oreille, faites passer à chacun un **test d'Intelligence**. Ceux qui le passent avec succès s'avisent soudain que si Caspar s'était vraiment pendu, le poids de son corps sur la corde aurait fait que les échardes auraient au contraire toutes pointées vers le bas, logiquement. Il a donc fallu tirer en hauteur un poids mort pour laisser de telles marques, la corde frottant anormalement contre le bois. Conclusion : il ne s'agit nullement d'un suicide, mais bien d'un meurtre.

La porte de l'officine du défunt est verrouillée. Si les PJ réussissent à entrer, un beau capharnaüm les accueille... Il y a des papiers partout, des livres jetés bas des étagères, des tables et des sièges renversés... Lauer n'a visiblement pas poursuivi ses investigations dans cette pièce, concluant simplement que la querelle de Schmidt avec son visiteur non identifié l'aura poussé à se pendre. Il a donc scellé les lieux en attendant d'avoir le temps de s'y consacrer – ou de mobiliser assez d'hommes pour leur déléguer cette tâche.

Pour entrer, il faut demander la clé, qui est en possession de Frau Schmidt – ou recourir au judicieux emploi d'un précieux rossignol, le temps de faire diversion. Une fouille soigneuse des lieux exige pas moins de trois heures d'affilée (bien difficile, donc, d'agir à l'insu de la maîtresse de maison...) C'est à ce prix seulement qu'ils découvriront forcément l'un ou l'autre de ces indices :

- Des livrets de propagande épars émanant de la Croisade de l'Enfant (voir **aide de jeu 6**)
- Une lettre de Wendell Ott à Caspar stipulant que Lennhardt von Speier lui consent l'accès à sa riche bibliothèque sur le thème de l'héraldique impériale. Le nom « Hollenbach » est griffonné dans la marge (voir **aide de jeu 7**).
- Un reçu de biens acquis récemment dans une échoppe de Marienburg, où il est écrit « *Un soporifique à utiliser en cas d'agitation* ». Frau Schmidt n'a jamais vu son époux souffrir d'insomnie. « *Non, non, il a toujours eu un sommeil de plomb! Moi qui ai le sommeil léger au contraire, j'ai bien vu qu'il ne bronchait jamais la nuit en toutes ces années de mariage...* » Elle ne sait pas davantage d'où vient ce soporifique, et ne l'a jamais vu dans la maison (voir **aide de jeu 8**).

Si les recherches sont limitées dans le temps, autorisez un seul **test de Fouille**, et livrez l'un de ces indices pour chaque degré de réussite – l'unique exception étant que les prospectus de propagande sautent aux yeux dès qu'on entre.

À la croisée des chemins

Une fois la fouille terminée, les PJ détenant plusieurs indices peuvent croire leurs investigations également finies. Mais comme précédemment cependant, Lauer ne les laissera pas en paix tant qu'ils ne seront pas en mesure de lui donner un nom.

« Vous dites en avoir terminé de vos investigations, alors que vous ne tenez toujours pas le coupable ? Vérifier que vos papiers sont en règle va demander encore un peu de temps, je crois... Je vous en prie, vous avez bien progressé jusque-là ! Ne pouvez-vous donc aller au bout des choses et tirer l'affaire au clair ? »

Les diverses pistes que les PJ peuvent vouloir remonter sont les suivantes :

- Caspar Shmidt a bel et bien été assassiné mais nul ne connaît l'identité de l'auteur ou le mobile. Selon Frau Schmidt, un des jeunes Von Speier serait le dernier à l'avoir vu vivant. Mais pour avoir le privilège de converser avec l'un ou l'autre des nobles frères cependant, il est d'abord indispensable d'obtenir de Wendell une lettre d'introduction.
- Caspar Schmidt faisait des recherches sur le blason du bout de tissu que détenait le vieil Eysen, et avait griffonné un nom, « Hollenbach ». S'offrent alors deux possibilités aux PJ : obtenir grâce à Wendell l'accès au fonds héraldique de Lennhardt von Speier, ou continuer les mêmes recherches dans la bibliothèque de Johannes Gephardt.
- Le reçu d'un soporifique acquis à **Marienburg** par le défunt, lors d'un récent voyage.

Il n'y a hélas aucun moyen dans l'immédiat de remonter la piste du soporifique. Les PJ ont alors le choix : s'efforcer d'être introduits auprès d'un des jeunes nobles, avoir accès à leurs fonds bibliothécaires par l'intermédiaire de Wendell, ou bien retourner voir Johannes Gephardt et chercher l'origine du mystérieux blason dans ses ouvrages. Options détaillées dans les sections suivantes...

De retour chez Gephardt

Un retour chez Gephardt avec le nom d'Hollenbach portera cette fois ses fruits. Le mathématicien reprend son ouvrage massif en allant directement à l'entrée « Hollenbach ». Le paragraphe est bref, et le mystérieux blason d'Eysen y figure bel et bien. S'inscrit dessous le texte suivant :

« La famille Hollenbach comptant plusieurs membres proéminents s'enorgueillissait jadis d'avoir l'oreille du Comte Électeur du Nordland, mais sa bonne fortune ne devait pas durer. Le long des routes des domaines Hollenbach, les paysans se mirent à disparaître en grand nombre, et de nobles lignées moins illustres ne tardèrent pas à accuser les Hollenbach de verser dans le vampirisme et la sorcellerie. En l'an 2066, les Chasseurs de sorcières s'abattirent sur leurs terres en Hexenstag, et les brûlèrent vifs jusqu'au dernier pour s'être « compromis avec les forces du mal ». D'aucuns sont d'avis que les Hollenbach ne goûtent toujours pas au repos éternel. Alors qu'on assura au Comte Électeur du Nordland que la noble lignée avait entièrement été livrée aux flammes et exterminée, les paysans continuèrent à disparaître pendant les neuf années suivantes. Notons que quelque trente ans plus tard, quand on crut revivre le « fléau Hollenbach » avec de nouvelles disparitions de manants, nombre de nobles défunts furent exhumés sur ordre du nouveau Comte. Et tous les squelettes Hollenbach jusqu'au dernier ont encore un pieu planté dans le sternum. »

Ce tragique récit devrait bouleverser le plus endurci des PJ, et une telle révélation amènera le dénouement de ce chapitre. C'est alors qu'ils reçoivent une visite inattendue : celle de Lucas von Speier, l'air troublé et inquiet (voir « **Lucas prend la tête** »).

Où on retourne voir Wendell

Si les PJ s'enquièrent en ville du moyen de rencontrer un des frères Von Speier (ou s'ils le demandent simplement à Dwali), ils obtiennent une seule et même réponse : Wendell Ott des Blauesblut est l'unique noble dont la lettre d'introduction sera jugée recevable par l'un ou l'autre des deux frères. Wendell a apparemment des liens privilégiés avec leur famille. Toutes les routes menant aux jeunes Von Speier passent donc par Herr Ott.

Si les PJ demandent ce « sésame » à Lauer, celui-ci répond qu'un pli signé de sa main ne leur servirait en l'occurrence à rien ; il n'a de relations qu'avec Lorentz le patriarche, trop malade actuellement pour avoir de la visite. Ses fils, indépendants, ont rendu abondamment clair le fait qu'ils ne s'entretiendraient avec nul roturier qui ne leur fût dûment recommandé par quelqu'un de la noblesse comme eux. Cela résulterait, d'après Lauer, des trop nombreuses tentatives des villageois de passer par-dessus sa tête pour aller directement porter leurs doléances à leur seigneur par l'intermédiaire de ses fils. Et si les PJ demandent son aide à Lauer pour obtenir la précieuse lettre, le bailli leur recommande d'approcher Wendell en premier – il n'interviendra qu'en cas de refus du jeune noble. Il leur conseille de se montrer charmants envers lui. « *Il est la proie de la mélancolie, vous savez.* »

Or donc, si les PJ se sont mal comportés envers Wendell à l'ouverture de ce chapitre, ils devront maintenant ramper devant lui pour obtenir ce qu'ils veulent. Si Wendell ne se laisse pas facilement amadouer et ramener à de meilleurs sentiments à leur égard, le jeune noble prendra un malin plaisir à les écouter lui présenter leurs plus plates excuses, les uns après les autres. Si les PJ ne font pas amende honorable, préférant retourner voir Lauer, celui-ci enverra une lettre à Wendell pour s'étonner de son refus de contribuer à la bonne marche de l'enquête. La réponse ne se fera pas attendre… « *Ils s'entêtent à ne pas s'excuser de leur conduite grossière à mon endroit lors de notre première rencontre. Être si mal considéré, et par des roturiers qui plus est, me navre l'âme !* »

Mécontent, Lauer renvoie les PJ et Wendell dos à dos ; tous autant qu'ils sont l'agacent. Il prévient les PJ que le jeune noble serait tout à fait en droit d'exiger leur mise sous écrou, ou pire, et qu'un procès se présenterait fort mal pour eux dans la mesure où ils sont déjà soupçonnés de menées malveillantes.

« Un conseil, si je puis… jouez le jeu ! Dans son état, Wendell aura bien du mal à discerner l'ironie de la sincérité. Alors fendez-vous des excuses les plus grandiloquentes et ridicules qu'on ait jamais entendues dans l'Empire, et vous vous en tirerez de la sorte sans que votre fierté en souffre. »

Et de fait, cela s'avère bien être le cas. Si les PJ écoutent Lauer et y vont à fond, Wendell en passe par une curieuse transformation, de l'accablement à la curiosité à un léger effarement… Une prestation survoltée et galvanisante le réjouit considérablement – plus ils se rabaissent en rabattant de leur morgue, et plus il exulte. Les PJ y gagneront un ami pour la vie. Ensuite, Wendell les escortera en personne jusqu'à la demeure de Lennhardt.

Si la conduite antérieure des PJ était irréprochable et magnifique, ne nécessitant nulle disculpation, Wendell accueille leur retour avec sa mélancolie coutumière. Il accepte de les assister sans délai afin de se débarrasser d'eux tout aussi vite. Il les écoute patiemment puis, non sans un gros soupir, rédige une note laconique aux Von Speier : « *Ce sont mes amis. Wendell* ».

Ça suffira aux PJ à leur ouvrir les portes des Von Speier.

Les Von Speier

Le domaine ancestral des Von Speier se situe à environ huit cents mètres au nord-est de Pfeifeldorf même. Aux yeux des villageois, leurs nobles seigneurs vivent dans un luxe effarant. Mais aux yeux d'aventuriers cosmopolites ayant roulé leur bosse, les logements paraissent bien modestes et spartiates. On pourrait même y déceler comme une secrète envie des manoirs somptueux d'une noblesse plus fortunée. Le grand mur d'enceinte de la propriété aurait fort besoin d'être mieux entretenu. Le portail en fer forgé (qui a perdu un de ses gonds) porte le nom des Von Speier – auquel il manque le second « e ». Ce sont de toute évidence les seigneurs de la contrée, mais partout ailleurs, on les considérerait au mieux comme d'obscurs nobliaux, dont la période de gloire remonte à un lointain passé oublié de tous.

Si Wendell accompagne les PJ, tout se déroulera sans accroc. Les visiteurs sont introduits dans la place et conduits dans une antichambre s'ils expriment le souhait de s'entretenir avec les jeunes fils de la maison. S'ils viennent avec la note de Caspar Schmidt portant le nom de Hollenbach faire de simples recherches en héraldique, remettez-leur **l'aide de jeu 9**. Dès qu'ils en ont pris connaissance, Lucas survient, l'air inquiet. Passez aux événements détaillés dans « **Lucas prend la tête** » page suivante.

Rechercher les armes d'une famille sans en connaître le nom demandera des heures. Mais le fonds généalogique impérial des Von Speier étant plus riche que celui de Gephardt, ils trouveront finalement l'information dans l'**aide de jeu 9**. Puis c'est la visite de Lucas, et la suite se déroule dans « **Lucas prend la tête** », comme précédemment.

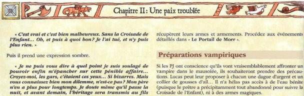
En l'absence de Wendell, entrer sera juste un peu moins facile. Dès que les PJ franchissent le portail aux armes des Von Speier, deux gardes armés s'interposent et exigent de connaître le motif de leur intrusion. Faute de produire la note d'introduction de Wendell, les PJ se voient aussitôt refoulés. S'ils s'entêtent néanmoins, au bout de 5 rounds, un des gardes souffle dans un cor avant de dégainer. Après 1 round supplémentaire, son camarade et lui passent alors à l'attaque, épée haute. Des renforts (six gardes de plus) surviennent d'ici 1d5 rounds. Utilisez les statistiques de **Garde** dans *WJDR* page 232.

Dès qu'ils avisent la note, les gardes se radoucissent. Les PJ sont escortés au manoir, et accèdent à la bibliothèque s'ils viennent effectuer des recherches généalogiques (ce qui se déroule comme détaillé ci-dessus), toujours en présence des gardes. S'ils viennent solliciter un entretien d'un des frères, en revanche, on les prie de patienter dans l'antichambre. Après une brève attente, on revient signifier aux visiteurs que Lennhardt von Speier ne peut les recevoir, mais que Lucas viendra bientôt leur parler.

La conversation peut prendre deux tournures. Si les PJ ont réuni contre lui des éléments compromettants (suite aux aveux de Walther Schnee), les événements procèdent comme il est décrit dans « **Lucas démasqué** ». Sinon, Lucas semble fort préoccupé. Les événements procèdent comme décrit dans « **Lucas prend la tête** ».

Lucas démasqué

Si les PJ tiennent de la bouche de Schnee des faits compromettants qu'ils présentent à Lucas, celui-ci soupire en admettant le complot. « *C'est vrai. Je ne suis tout simplement pas fait pour une vie d'intrigue et de mystère…* » Il félicite les PJ d'avoir dévoilé le mystère et remonté la piste jusqu'à lui. Il raconte tout en détail, à commencer par sa rencontre avec le vampire au milieu de cadavres (d'autres vampires, très vraisemblablement), puis sa volonté d'impliquer son frère dans un culte du Sang en répandant de fausses rumeurs à son encontre. Il remarque que les PJ – *et des manants, en plus !* – l'impressionnent d'avoir si vite percé à jour ses machinations. À moins d'y être contraint, il n'avouera pas le meurtre de Caspar Schmidt cependant.



*« **C'est vrai et c'est bien malheureux. Sans la Croisade de l'Enfant… Oh, et puis à quoi bon? Je l'ai tué, et n'y puis plus rien.** »*

Puis il prend une expression sombre.

*« **Je ne puis vous dire à quel point je suis soulagé de pouvoir enfin m'épancher sur cette pénible affaire… Croyez-moi, les gars, c'étaient ces yeux… Si bizarres. Mais vous connaissez bien mon dilemme, n'est-ce pas? Mon père n'en a plus pour longtemps. Je doute même qu'il passe la nuit, et avant demain, l'héritage sera transmis au fils aîné, comme le veut la coutume. Comment ai-je pu ourdir un plan aussi cruel? Ces yeux… Je n'arrive plus à faire la part entre le bien et le mal…** »*

Il lance un regard implorant aux PJ.

*« **Vous avez fait montre d'une résolution sans faille face à l'adversité, je ne remettrai pas en cause votre fibre morale. Alors, voilà… En cet instant même, mon frère est transporté dans notre mausolée pour y être tué par le vampire Wilhelm Hollenbach. J'ai glissé un soporifique dans le digestif de Lennhardt ce soir; il est donc inconscient et ne souffrira pas. Mon frère est quelqu'un de cruel; son accession au pouvoir ne ferait qu'aggraver les choses. Alors, hommes d'honneur qui vous tenez devant moi, voici le cas de conscience que je vous soumets : allons-nous épargner Lennhardt pour qu'il règne ensuite sur Pfeifeldorf d'une main de fer et gâche l'existence de dizaines de villageois et de leurs enfants? Ou l'abandonnons-nous à son sort, à une mort douce et rapide? Sachant que cela sauvera probablement de nombreuses vies? Je ne distingue plus le bien du mal, alors je me tourne vers vous pour prendre une décision impossible…** »*

Avec un lourd soupir, il baisse les yeux.

*« **En toute honnêteté, je ne sais plus du tout ce qui est bien. Je m'en remettrai à votre décision, quelle qu'elle soit. Alors je vous en prie, finissons-en.** »*

Lucas consent effectivement à s'incliner devant la décision des PJ. S'ils prônent l'inaction, Lennhardt mourra des mains de Wilhelm Hollenbach. Quant à celui-ci, il ne redeviendra pas tout à fait lui-même après avoir bu le sang de sa victime et tombera à son tour aux mains des stryges qui le réserveront pour leur rituel sanguinaire des Mille Trônes (voir l'**Introduction** de la campagne). Au matin, Lucas succède à son père à la tête de la contrée, les PJ sont informés que leurs papiers sont bien en règle, se voient restitués tout ce qu'on leur avait confisqué comme armures et armements, et sont libres de reprendre leur route.

Lucas éprouve toutefois le besoin de leur faire sentir qu'ils ne lui inspirent aucune appréhension, et ordonne aux Blauesblut de « *les malmener quelque peu quand ils quitteront le bourg* ». À cette fin, Schade les retrouve à la lisière de Pfeifeldorf et leur commande de ne souffler mot de toute l'affaire à âme qui vive ni de revenir là sous peine de mort. Il les prévient aussi qu'il leur laissera généreusement « *un peu d'avance avant que les carreaux ne commencent à siffler* ». Comme c'est un homme de parole, les PJ disposent effectivement d'un round avant que les Blauesblut ne les prennent (vaguement) pour cibles. Ils devraient donc quitter Pfeifeldorf éreintés et meurtris, mais bien vivants.

Au cas où les PJ se décideraient au contraire pour le sauvetage de Lennhardt (ou la capture du vampire dans l'intérêt général, ce qui revient sensiblement au même), Lucas insiste pour les accompagner et leur prêter main-forte. Si les PJ refusent, il ne les guidera pas sur les lieux où doit se dérouler le drame… Donc, refuser d'aider Lucas à affronter Wilhelm revient *de facto* à laisser Lennhardt mourir. Mais dans le premier cas, le jeune noble rassemble autant d'hommes en armes que possible au pied levé (nommément Neytz, Schade, Ott et deux autres Blauesblut) puis conduit le groupe au mausolée – mais pas avant que les PJ ne récupèrent leurs armes et armements. Procédez aux événements détaillés dans « **Le Portail de Morr** ».

Préparations vampiriques

Si les PJ ont conscience qu'ils vont vraisemblablement affronter un vampire dans le mausolée, ils souhaiteront prendre des précautions. Lucas peut leur proposer à chacun une dague d'argent et un collier de gousses d'ail… Il n'a hélas pas accès à de l'eau bénite (puisque le prêtre a précipitamment tout abandonné pour suivre la Croisade de l'Enfant), ni à des armes magiques.

Lucas prend la tête

Cette section s'active soit en découvrant la vérité sur les nobles Hollenbach, soit en cherchant à converser avec Lucas sans avoir au préalable réuni d'éléments à charge contre lui en interrogeant (et en blessant) Walther Schnee. Où que l'entretien ait lieu, Lucas a l'air troublé et inquiet.

Il est en pleine crise de conscience. Il ne veut pas être responsable du trépas de son frère – la fin tragique de Caspar l'a guéri de ses pulsions de meurtre. Mais pour autant, il ne veut pas davantage que Lennhardt prenne le pouvoir sur le bon peuple de Pfeifeldorf. À cette fin, Lucas pense tenir la solution, un compromis qui lui permettra d'épargner son frère aîné tout en débarrassant Pfeifeldorf du vampire (qu'il a lui-même introduit en ville) : lever une escouade d'hommes robustes et loyaux en armes pour aller investir le mausolée, renvoyer Wilhelm Hollenbach au néant et sauver Lennhardt. Celui-ci bien sûr sera impliqué dans le culte du Sang et ses droits à hériter seront forfaits. Du coup, Lucas fera figure de héros aux yeux de la communauté, et héritera de tout. Reste une inconnue dans cette belle équation : l'empressement du vampire à se battre… Lucas pense que Wilhelm est loin d'avoir recouvré toutes ses forces, mais parviendra-t-il pour autant à terrasser un vampire, même blessé…? Il recrute donc les PJ.

*« **Je n'ai que récemment découvert que mon frère Lennhardt était impliqué dans un culte du Sang… En ce moment même, il se dirige vers le mausolée familial, dans le jardin de Morr, pour participer à quelque sinistre rituel inconnu. Il n'est pas question que je laisse faire, naturellement, et je suis disposé à prendre les mesures qui s'imposent pour l'en empêcher. J'ai débattu du problème avec Zecharius Lauer, qui m'assure qu'à part les Blauesblut et le bailli, vous autres seriez les seuls en ville à pouvoir intervenir à mes côtés. Oubliez votre enquête, j'achèterai une autre poule à Frau Gertrudt… J'ignore combien d'adeptes compte ce culte, j'aurai donc besoin de toute l'aide possible. Les Blauesblut s'étant déployés à Pfeifeldorf, je n'ai que quatre d'entre eux sous la main. Je vous en prie, accompagnez-moi au mausolée pour mettre un terme à toute cette folie… Prendrez-vous les armes pour défendre Pfeifeldorf en ces temps troublés?** »*

Les PJ ont donc la haute main, s'ils souhaitaient négocier. Lucas est prêt à leur verser jusqu'à 10 co pour leur assistance immédiate, avec à la clé un bonus de 50 co pour celui qui abattra « l'ami » de Lennhardt. À en croire Lucas, c'est même cet « ami » qui entraîna son frère sur les voies funestes des arts obscurs. En outre, n'est-ce pas le lot par excellence des vaillants aventuriers que de débarrasser le monde des cultes maléfiques?

Si on le bombarde de questions sur la lignée Hollenbach, Lucas répondra simplement que le vampire est probablement le lointain descendant d'un rescapé de l'holocauste. Il n'entrera pas davantage dans les détails, vu que le temps presse. Il souligne que les PJ ont tout intérêt à partir au combat, étant donné leurs arrangements monétaires, qu'ils vont délivrer le pays d'un praticien des arts obscurs et qu'en outre, le futur chef de Pfeifeldorf (lui-même) sera leur obligé.





Si les PJ acceptent, leurs équipements leur sont rendus. Passez au « **Portail de Morr** ». En cas de refus, passez à « **Point culminant annulé ?** ».

Lucas von Speier
Noble humain

Jeune homme séduisant, il porte long ses cheveux blonds qui lui balaient les épaules, et arbore une fine barbe. Il a de beaux traits aristocratiques bien dessinés, les yeux bleus et… un sourire engageant.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	28	36 (3)	32 (3)	28 (38)	36	39	46

Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Équitation (Ag), Expression artistique (musicien) (Soc), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int)
Talents : Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime), Sang-froid

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 13
Armure (moyenne) : armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)
Armes : rapière (1d10+2 ; rapide), dague d'argent (1d10), pistolet (1d10+4 ; portée 8/16 ; rechargement 2 actions complètes ; percutante, peu fiable)

Dotations
Passé sur sa belle armure de mailles, Lucas porte un tabard héraldique aux armes de sa lignée. Il garde au flanc une bourse de 10 co, au doigt une chevalière d'une valeur égale (10 co) et au cou un collier d'or valant 26 co. Il conserve ses balles et sa poudre dans une corne battant également son flanc au ceinturon.

Le Portail de Morr

À Pfeifeldorf, le jardin de Morr se situe au nord du village, dans une clairière bordée au nord et à l'est par un petit vallon. La colline a été évidée pour y aménager la crypte des Von Speier. Tous les nobles y sont inhumés (les membres moins augustes de la famille étant enterrés dans une parcelle proche). Le portail est une lourde porte en chêne massif encastrée dans une arche de pierre au renfoncement prononcé. Le nom des Von Speier est ciselé dans le marbre du fronton.

Le crépuscule… Lucas distribue des torches à ses hommes : les PJ, Arnolt Schade, Wendell Ott, deux autres Blauesblut et Reinhardt Neytz. Puis Lucas ouvre et demande qui passe en premier.

L'ordre n'a pas d'importance. Si les PJ s'abstiennent de prendre la tête, Neytz s'en charge. En dépit de son regard d'acier et de ses airs déterminés, les PJ peuvent remarquer, au prix d'un **test de Perception Assez facile (+10)**, qu'il tremble légèrement en s'enfonçant le premier dans l'obscurité. Si on lui pose la question, le sourcil froncé, il niera éprouver la moindre appréhension sur ce qui les attend, mais en vérité il n'a toujours eu affaire qu'à des adversaires « ordinaires » jusqu'à présent. Il est bel et bien effrayé par la perspective de ce qu'ils risquent de débusquer dans les entrailles obscures du mausolée.

Les PJ traversent une salle d'environ neuf mètres aux douces parois incurvées grêlées d'alcôves funéraires, occupées par les dépouilles (couvertes de toiles d'araignées) des illustres aïeux vêtus de leurs belles armures en voie de décrépitude, leurs armes

LE MAUSOLÉE DES VON SPEIER

Table de préparation des cadavres

La flèche indique le pied de l'escalier

0 1 2 3 4 5
Échelle en mètres

PLAN

rouillées encore serrées entre leurs doigts inertes, sur leur torse viril. L'atmosphère, rance et lourde, a une légère composante douceâtre. Seuls les bruits de pas de l'escouade troublent le silence de mort. Ceux qui baissent les yeux remarqueront une zone dépoussiérée, au centre, flanquée de marches… On y a apparemment traîné un large objet tout récemment.

La salle vient abruptement buter contre une deuxième arche donnant sur une volée de marches qui s'enfonce dans les ténèbres. Ténèbres que l'éclairage des torches peine à repousser… On ne distingue pas le mur opposé. Et c'est tout juste si les personnages discernent la voûte que mettent en relief les ombres en cascade (un **test de Perception** révélant que certaines d'entre elles semblent se mouvoir de leur propre chef… Ce sont les stryges sous forme de chauve-souris.) Au pied de l'escalier, seuls ceux qui ont le talent Acuité visuelle (ou celui de Vision nocturne si la torche est suffisamment éloignée de leurs yeux) peuvent voir le sol, couvert d'une épaisse couche de poussière dérangée çà et là par de petites spirales éphémères, de récentes empreintes de pas et plusieurs taches sombres. La zone n'a ni bougies ni lanternes pour dissiper les ténèbres d'un caveau qu'on pourrait croire à l'abandon, n'étaient des empreintes de pas.

« N'ayez pas peur », chuchote Lucas. « Cette salle sert simplement à l'embaumement de mes ancêtres avant qu'on ne les dépose dans les alcôves que nous venons de longer. Si Lennhardt et son ami sont là, ils sont faits comme des rats ! La crypte n'a d'autre issue que celle que nous venons d'emprunter pour entrer… »

L'escalier descendu, les torches illuminent à peine la salle. Le sol est jonché de cadavres d'animaux récemment tués, dont une poule. Face aux marches, une table supporte la forme de Lennhardt von Speier qui présente au cou deux petits trous d'où sourd le sang. Derrière lui, Wilhelm Hollenbach a les lèvres et le menton dégouttant le sang de la victime. La lumière le fait persifler de colère, avant qu'il ne se redresse de toute sa taille (plus d'un mètre quatre-vingts).

« ***Me voilà donc trahi*** », lâche-t-il sur le ton de la résignation. « ***Vous êtes tous prévenus : ce n'est pas un simple vampire que vous avez devant vous, mais un Dragon de Sang, maître de la Lame et du Corps, dont les prouesses martiales ne le cèdent à personne. Attaquez-moi à vos risques et périls.*** »

Ce disant, il conjure discrètement les défunts Von Speier de se redresser de leurs alcôves pour prendre ses ennemis à revers (voir les statistiques des **Zombies** dans *WJDR*, page 229). Derrière les PJ résonnent des craquements d'ossements et des crissements de cottes de mailles tandis que les morts se relèvent pour la bataille finale.

« ***Couvrez-vous les oreilles pour ne pas être envoûtés !*** », hurle Lucas. « ***Il a tué mon frère ! Aux armes !*** »

Wilhelm Hollenbach

Vampire Dragon de Sang

Dernier rejeton de la lignée des Hollenbach, Wilhelm n'a d'intérêt que pour les arts de la guerre, et s'attache à affiner chaque nuit ses talents. Pris récemment à partie par des stryges sans cause apparente, il a réussi à les repousser mais fut grièvement blessé. Lucas von Speier l'a aidé à survivre en lui apportant secrètement des bêtes à vider de leur sang, afin qu'il recouvre assez de forces pour fuir. Pour de plus amples informations sur les vampires, voir *Les Maîtres de la Nuit*.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
68	39	60 (6)	66 (6)	47(57)	40	69	45

Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc +10), Commérage (Soc), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Bretonnie, Empire, vampires) (Int), Équitation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int), Fouille (Int), Intimidation (For), Langue (bretonnien, reikspiel, tiléen) (Int), Perception (Int), Sens de la magie (Int), Torture (Soc)

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Parade éclair

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, carrure de titan, nécromancien-né, malédiction des vampires, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Puissance imparable*, Sens aiguisés, Vision nocturne

* Une créature dotée de ce trait est si grande et si forte que ses attaques sont incroyablement difficiles à parer. Ses adversaires subissent donc un malus de –30 aux tentatives de parade.

Combat

Attaques : 3; **Points de Destin :** 1; **Mouvement :** 5 (6); **Points de Blessures :** 22

Magie : 1

Armure (lourde) : armure de plaques complète endommagée (tête 3, bras 4, corps 3, jambes 4)

Armes : crocs (1d10+7 ; valeur de critique +1), griffes (1d10+7 ; valeur de critique +1); Puissance imparable

Dotations

À part son antique armure fort bosselée et ses habits pourrissants, Wilhelm n'a rien.

Développement

À ce stade, Wilhelm reprend sa véritable apparence de vampire et les PJ doivent réussir des **tests de Peur**. Neytz échoue et reste tétanisé durant toute la bataille, ne servant à rien. Si les PJ n'agissent pas, les deux Blauesblut fondent sur le vampire (utilisez les statistiques des **Hommes de main** dans *WJDR*, page 232). Wilhelm évite agilement le premier coup, désarme l'un de ses assaillants puis les tue tous deux avec la lame dérobée. Il se penche momentanément pour ramasser l'autre épée puis se redresse face à l'escouade. Il s'en prend à l'un des hommes au hasard. Son but n'est pas forcément de tous les exterminer mais plutôt de fuir. Ses airs de bravache n'étaient pas autre chose que cela… Il a recouvré assez de forces pour opposer une résistance honorable à ses adversaires, seulement ses ressources demeurent limitées.

Entre les huit Von Speier morts-vivants derrière eux et le Dragon de Sang devant eux, les PJ devraient avoir fort à faire… Le combat se poursuit jusqu'à ce que Wilhelm ou l'un des PJ encaisse un coup critique, ou bien jusqu'à ce que le vampire ait réussi à prendre la fuite. Du haut de la voûte, huit stryges s'abattent alors sur l'escouade. Quatre d'entre eux prennent Wilhelm à parti, l'autre moitié attaquant le groupe. Leur but n'est pas non plus forcément de tuer, de mutiler ou même de blesser, mais de s'enfuir à leur tour. Dans la confusion qui règne en ces lieux, voilà une tactique qui devrait être rapidement couronnée de succès. En moins de 3 rounds, les stryges auront pris la fuite en emportant un Wilhelm inconscient, laissant derrière eux des PJ épuisés, ensanglantés mais bien en vie.

(Pour plus de détails sur la façon de jouer cette scène, voir **Le jugement du combat**).

Les vampires stryges

Les vampires stryges sont des créatures féroces de la nuit.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59	28	59 (5)	63 (6)	63	43	62	25



Compétences : Commandement (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel, strigany) (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (Int), Torture (Soc)
Talents : Camouflage rural, Coups puissants, Frénésie
Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (malédiction des vampires, nécromancien-né, transformation en chauve-souris, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 2 ; **Points de Blessures :** 24
Magie : 1
Armes : griffes (1d10+6), crocs (1d10+6)

Dotations
Les vampires stryges n'ont rien que leur fourrure.

Vampirisme
Les vampires stryges peuvent boire le sang à l'aide de leurs crocs. S'ils infligent au moins un point de Blessures au cours de la lutte, leur victime perd aussi 1d10 point de caractéristique de Force. Si elle survit en revanche, elle regagnera 1 point de Force à chaque heure.

Transformation en chauve-souris

La transformation d'un stryge en chauve-souris compte pour une demi-action, et il y gagne les caractéristiques, compétences, talents et traits de sa nouvelle incarnation – tout en conservant son Intelligence, sa Force Mentale, ses points de Blessures, sa Magie et ses points de Folie, ainsi que tous ses précédents compétences, talents et traits. Toutes les armes, armure et dotations sont absorbées par la métamorphose ou transportées jusqu'à ce qu'il recouvre son apparence antérieure. Le vampire peut conserver cette forme autant qu'il le souhaite. Retrouver son apparence de vampire demandera une demi-action supplémentaire.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	0	31 (3)	30 (3)	34	43	62	25

Compétences : Esquive (Ag), Perception (Int +20)
Talents : Coups puissants
Traits : Armes naturelles (dents), Effrayant, Mort-vivant, Sens accrus*, Sens aiguisés, Vol
* Les chauves-souris peuvent « voir » dans le noir complet, jusqu'à un rayon de trente mètres. Mais en contrepartie, tout personnage à portée de leur écholocalisation pourra capter leurs ultra-sons grâce à un **test de Perception** réussi.

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4, vol 8 ; **Points de Blessures :** 24
Magie : 1
Armes : dents (1d10+4)

Le jugement du combat

Cet affrontement culminant est difficile à gérer dans le meilleur des cas. Des lancers de dés action-par-action, coup-par-coup, devraient être réservés aux PJ et à leurs adversaires seulement. N'hésitez pas à décrire le combat comme « scène narrative » si vous le souhaitez. Ou bien ne décrivez rien du tout… Après tout, dans les profondeurs ténébreuses du mausolée des Von Speier qu'éclairent chichement des torches (qui auront très bien pu rouler à terre dans la mêlée), tout prend des allures de tourbillon strié d'éclairs d'acier et de sombres éclaboussures. Vous pouvez aussi révéler par la suite qui aura survécu ou pas, afin de mieux ménager la surprise, une fois que les stryges auront déguerpi et que les armes auront cessé de « parler », le silence reprenant ses droits.



La tactique qu'observent dans ses grandes lignes les PNJ est comme suit : Schade organise un mouvement de repli combatif contre les Von Speier, évitant dans la mesure du possible tout affrontement direct avec Wilhelm. Wendell, qui a un instinct de conservation en berne, n'hésite pas à fondre sur le vampire. Pendant toute la scène, Neytz reste comme paralysé, sans réaction. Il est vraisemblablement abattu peu après les deux Blauesblut. Brûlant de s'amender, Lucas se joint à Wendell contre Wilhelm. Presque exsangue, Lennhardt expire sur la dalle en pierre (la « table de préparation des cadavres ») en moins de 1d10 rounds – à moins que quelqu'un ne le rejoigne avant cela et réussisse un **test de Soins Assez difficile (-10)**.

Tous les PNJ sont sacrifiables (et très vulnérables dans l'espace restreint du caveau) sauf Wilhelm, que les stryges emportent dans leur fuite. Lorsque le vampire sombre dans l'inconscience, les Von Speier morts-vivants continuent la lutte pendant 1d5 rounds (empêchant les PJ de leur courir sus), puis s'effondrent, inertes. Le vif repli des stryges et de leur proie devrait signaler la fin des hostilités.

Point culminant annulé ?

Si les PJ refusent d'aider Lucas, ils sont ramenés *Au Pipeau Mouillé* à la tombée de la nuit. Ne cachant pas sa déception, le jeune noble est résolu à aller jusqu'au bout sans leur concours. Quelques heures plus tard, des hurlements à glacer les sangs éclatent, résonnant à travers toute la ville. Alertés, les PJ qui sortent en trombe de la taverne découvrent un horrible spectacle : la dépouille de Lucas von Speier, gisant sur la route. Une traînée de sang file vers le jardin de Morr (grièvement blessé en affrontant Wilhelm, Lucas a rampé jusque-là dans une tentative désespérée d'être secouru). Une paysanne d'aspect banal – celle qui a probablement poussé ces hurlements – s'est évanouie de frayeur à quelques pas du

pour permettre au garçon de connaître son apothéose. La seule façon pour Karl de devenir le Champion de la Nuit, c'est d'accepter le Baiser de Sang de la part des cinq lignées majeures, combinant ainsi leurs fluides vitaux dans son jeune corps et transcendant la malédiction qui pèse sur tous les vampires.

Orlock est certain que des représentants de chaque lignée seront présents sur la terre consacrée où le *Rituel de l'Éveil* aura lieu au jour dit, à l'exception de ceux des Dragons de Sang. Connaissant leur obstination, Orlock est parvenu à enlever un Dragon de Sang et à le faire emmener à Kislev pour y attendre le rituel.

Tout ce dont Orlock a besoin désormais, c'est du garçon, et le plus tôt possible. Orlock craint l'influence que le Chaos peut avoir sur l'Enfant, et plutôt que de laisser les Puissances de la Corruption s'emparer de lui et en faire leur créature, empêchant ainsi l'accomplissement des prophéties, il entend bien intervenir en l'enlevant dans le campement des membres de la Croisade et en l'emmenant jusqu'à Kislev. Le garçon est malheureusement bien protégé et Orlock s'efforce de rassembler une légion de goules et de morts sans repos pour attaquer le camp tandis qu'il y prendra ce qu'il convoite. Ayant obtenu le Dragon de Sang, l'heure de l'attaque est proche.

Trame de l'aventure

Depuis que les personnages joueurs ont quitté Marienburg, ils ont traversé le pays pour trouver la Croisade. Suivre la foule n'a pas été trop difficile, mais les attaques de bandits, la disparition d'un poulet et une effroyable rencontre avec d'horribles morts-vivants les ont ralentis, les forçant sans doute à penser à s'arrêter pour récupérer et prendre un peu de repos. Trouver un refuge sûr est un véritable défi, car la Croisade est déjà passée par les lieux traversés par les PJ, et ceux-ci ne sont pas en état d'accueillir des vagabonds. Les PJ continuent donc leur route jusqu'à ce qu'ils finissent par quitter les champs verdoyants et les bosquets occasionnels pour pénétrer dans l'obscure et redoutable Drakwald. Heureusement, une fois entrés dans la forêt, ils trouvent *la Paye du Moissonneur*, un relais de coches solidement fortifié qui devrait pouvoir résister aux plus féroces assauts et aux bandes de fanatiques les plus déchaînées. Il semble cependant que les PJ soient condamnés à être toujours déçus dans leurs attentes, car ce sanctuaire est vide et abandonné, et ils n'y trouvent aucun signe du passage de la Croisade.

Devant la perspective d'une tempête imminente et de la tombée de la nuit dans ces bois à la sinistre réputation, les PJ se terreront sans doute pour lécher leurs plaies et se protéger de la pluie dans l'auberge abandonnée. Mais s'ils s'attendent à passer une nuit tranquille, ils vont vite déchanter. Peu après être arrivés sur place, ils sont rejoints par le père Johannes et sa suite, un jeune scribe du nom de Nils et un duo de Portemarteaux. La tension monte quand Johannes soupçonne les PJ d'être des bandits.

Comme s'il ne leur suffisait pas de devoir gérer un prêtre pompeux et cupide, les PJ risquent de trouver en explorant l'endroit un elfe sylvain caché, seul survivant d'un groupe tribal attaqué par des hommes-bêtes tandis qu'il revenait d'une cérémonie dans la forêt de Laurelorn. Blessé et affaibli, l'elfe sylvain garde ses intentions pour lui, se contentant d'observer un instant les PJ. Avant que les personnages ne puissent décider ce qu'ils feront par la suite, une bande de mutants affamés, cachée dans le puits de l'auberge, émerge en quête de nourriture. La situation risque de tourner au vinaigre quand les PJ, le prêtre, ses hommes et l'elfe sylvain se disputent au sujet de ce qu'ils doivent faire des mutants.

Soudain, le cor d'un homme-bête retentit dans la forêt. Les personnages passent le reste de la nuit à défendre leurs vies avec l'aide des diverses factions, et à tenter de calmer le jeu en repoussant l'une après l'autre les vagues d'hommes-bêtes.

Le lendemain matin, les attaques s'arrêtent et ils reçoivent l'aide de guerriers tribaux. Les mutants ne leur étant d'aucune utilité, ils les tuent rapidement, encerclant les PJ et les autres survivants. Selon la façon dont les personnages se sont comportés vis-à-vis de l'elfe sylvain et lors du siège de l'auberge, ses congénères seront peut-être prêts à parler et, si c'est le cas, les PJ apprendront que ce groupe de chasseurs a l'intention de se rendre au campement de la Croisade pour découvrir qui est ce garçon et pourquoi cette foule ravage ainsi le pays.

En supposant que les PJ accompagnent les elfes, ils atteignent le campement sans trop de problèmes, mais il devient vite évident que ces derniers ont l'intention d'éliminer le garçon de peur que son influence ne provoque de graves troubles non seulement dans le Vieux Monde, mais dans le monde tout court. Les PJ doivent décider s'ils aideront les elfes, avertiront le garçon, respecteront les souhaits de ceux qui les ont engagés ou poursuivront simplement leur chemin. Ils n'ont pas beaucoup de temps pour en débattre, car une fois le soleil couché, Orlock et ses troupes fondent sur la Croisade dans l'intention de massacrer les adeptes et de prendre le gamin vivant.

L'aventure se termine juste après cette intense bataille, quand les PJ se voient accorder une audience avec Karl, et tombent probablement sous son charme...

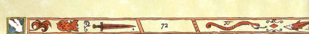
Accroches d'aventure

Les personnages joueurs devraient désormais avoir diverses motivations qui les impliquent dans l'aventure, en fonction de l'identité de leur employeur. Si les PJ ont joué le **Chapitre II**, ils n'ont pas eu la chance de retrouver leur maître (ou leur maîtresse) : leur motivation et leur élan, décrits à la fin du **Chapitre I**, devraient être intacts. Si vous utilisez vos propres idées d'aventure, les PJ ont également des raisons de suivre la Croisade s'ils ont survécu au précédent chapitre.

La **Trame de l'aventure** montre bien que ce chapitre est étroitement relié aux événements du précédent et de celui qui s'annonce. Par conséquent, il faut un peu plus de finesse pour détacher ce scénario de la campagne si vous désirez le faire jouer en tant qu'aventure indépendante. Cela peut s'avérer difficile, mais pas impossible. Les personnages peuvent se retrouver impliqués dans l'intrigue quand ils tombent sur *la Paye du Moissonneur* à l'orée de la Drakwald alors qu'ils cherchent un endroit où coucher pendant un autre voyage, et se retrouver mêlés à l'histoire par les diverses factions. Au fil du développement de l'aventure, les PJ peuvent tenter d'abattre Karl, combattre pour le défendre, etc., tandis que leurs motivations se cristallisent à partir de ce qu'ils apprennent.

Personnages remplaçants

Si certains PJ meurent au **Chapitre II**, vous pouvez facilement introduire des personnages remplaçants à *la Paye du Moissonneur*. Il peut s'agir d'autres voyageurs qui sont arrivés par hasard dans cet endroit, à moins qu'ils ne s'y soient cachés en cherchant un abri. Sinon, vous pouvez remplacer l'un des Portemarteaux qui accompagnent le père Johannes par des PJ orientés vers l'action. Les personnages qui meurent plus tard lors de l'aventure peuvent être remplacés par des individus du campement déjà sous le charme de Karl. Cette méthode très pratique permet de justifier les événements qui s'ensuivent au **Chapitre IV**.




La Drakwald

La réputation de forêt hantée ou maléfique que traîne la Drakwald est tout à fait justifiée. La forêt abritant des hommes-bêtes, des mutants, des peaux-vertes et pire encore, rares sont les individus sains d'esprit qui osent passer sous ses branches ombrageuses, préférant contourner ses profondeurs pour passer par des régions plus sûres. La Drakwald pourrait certes être le cadre d'innombrables aventures et quêtes annexes, mais dans le cadre de ce scénario, les PJ ne font que la traverser pour se rendre à Altdorf, et la nature plus funeste de la forêt devrait surtout servir à créer une ambiance sinistre permettant aux PJ de comprendre pourquoi c'est une bonne idée de se réfugier à *la Paye du Moissonneur*. Le **Chapitre V : Les métamorphoses de la villa Hahn** contient bien plus d'informations sur la Drakwald et, si nécessaire, c'est à ce chapitre qu'il faut vous référer pour les rencontres aléatoires, les détails et autres curiosités.

Rencontres dans la Drakwald

Vous pouvez vous inspirer de ces rencontres pour élaborer vos propres rencontres de combat et d'interprétation tandis que les PJ voyagent en Reikland. Même si vous ne les jouez pas, le simple fait de les mentionner en passant aidera à installer une atmosphère.

- Un groupe de pèlerins sigmarites voyage à genoux depuis Altdorf. Ils demandent l'aumône.
- Une caravane marchande lourdement armée est arrêtée sur le bas-côté. La moitié des occupants sont morts. Leur cargaison a disparu. Ils maudissent la Croisade de l'Enfant et mettent en garde les PJ, leur conseillant de ne pas la rechercher.
- Des silhouettes furtives se meuvent parmi les ombres des arbres. Il est impossible de les voir clairement et elles s'enfuient si on s'en approche. (Il s'agit des mutants qui feront leur apparition plus tard.)
- Six hors-la-loi affamés chassent un sanglier sauvage dans la forêt. Le sanglier se rue sur les PJ. Les hors-la-loi combattent si les PJ essaient de les arrêter ou tentent de garder le sanglier pour eux.
- Un groupe de dix hérétiques valtenites s'avance sur la route. Ils prennent Valten pour un dieu. Ils offrent des pamphlets, puis exigent une dîme d'une couronne par PJ. Si les PJ refusent, ils se battent pour l'obtenir. Ils s'enfuient cependant au premier sang.
- Les PJ trouvent un groupe d'aventuriers accompagnant des réfugiés jusqu'à Middenheim (voir **En passant par la Drakwald**, dans *WJDR*, page 234).

Première partie : Des murmures dans les ténèbres

L'aventure commence un jour ou deux après les événements du **Chapitre II : Une paix troublée**, les personnages suivant le sillage de la Croisade. On voit des traces du passage de la foule partout. Ce qu'on remarque en premier, c'est l'odeur. Excréments, nourriture pourrie et plus d'un cadavre jonchent le sol piétiné, témoignage de l'allure frénétique de la marée humaine. Le terrain nauséabond des marais du Middenland laisse finalement la place à l'atmosphère sombre et menaçante de la Drakwald. À travers les arbres, les PJ voient un front orageux qui déferle à une vitesse effrayante dans le ciel, faisant pleuvoir les éclairs et peignant le firmament d'une curieuse couleur verte. Si les personnages continuent leur route, ils arrivent bientôt en vue de *la Paye du Moissonneur*.

L'auberge est l'une des hôtelleries fortifiées qu'entretiennent les compagnies de coches en tant que relais sûrs le long de la route d'Altdorf. C'est un bâtiment trapu et imposant dont les murs blanchis à la chaux sont couronnés de remparts crénelés et de tours aux quatre coins. Le portail principal est lui aussi renforcé et pourvu de lourdes portes de bois. Les PJ voient que celles-ci sont grandes ouvertes et qu'aucune lumière ne provient des tours. À cette heure du jour, voilà qui est bien inhabituel.

Faites effectuer aux PJ des **tests de Perception Assez faciles (+10)**. Avec un degré de réussite, ils remarquent un grand nombre d'empreintes de pas, de sabots et de roues de chariots provenant des portes. S'ils obtiennent deux degrés de réussite, ils se rendent compte que les traces se dirigent vers Altdorf. Avec trois degrés, ils découvrent un pamphlet froissé (voir **aide de jeu 6**).

Les appels en direction du relais de coche se heurtent au silence, et au bout d'un moment, il paraît évident qu'il n'y a personne ici. L'auberge est entièrement déserte, mais on n'y trouve aucun signe de violence. C'est comme si tout le monde avait disparu en un instant, mais tel n'est pas le cas. L'endroit a été méticuleusement vidé de toute nourriture et provision. Dans toute l'enceinte, les PJ ne trouveront que quelques objets personnels : chemises, épingles à cheveux, pipes, livres, pamphlets, chopes, mais rien qui ait la moindre valeur réelle.

Aperçu général

La Paye du Moissonneur est un relais de coche typique de ceux qu'on trouve dans l'Empire. Il est composé de quatre murs qui entourent l'auberge en elle-même et l'écurie. Les murs mesurent près de 4,50 mètres de haut et sont couronnés de créneaux et équipés d'un étroit chemin de ronde pour les gardes. Aux coins, là où les murs se rejoignent, se trouvent d'étroites tours qui s'élèvent à 2,10 mètres au-dessus des murs. Ces tours comportent plusieurs étages reliés par un escalier central en spirale, et de l'intérieur, on a un excellent point d'observation sur la forêt par des meurtrières en forme de marteau. Escalader les murs extérieurs sans corde ni grappin nécessite un **test d'Escalade Difficile (-20)**.

Zones importantes

La Paye du Moissonneur est composée des zones suivantes.

Portail

La seule façon d'accéder à la cour, à l'écurie et à l'auberge, c'est de passer par le portail qui fait face à la route. Les deux portes de bois renforcées sont flanquées de deux autres tours à peu près de la taille de celles des coins. Elles sont elles aussi percées de meurtrières donnant sur la route et protégeant ceux qui les occupent. Les portes sont lourdes : il faut au moins quatre hommes forts pour les refermer. On peut laisser retomber une lourde barre de bois sur des crochets pour les maintenir fermées.

Il est possible d'ouvrir de force ces portes en obtenant un degré de réussite sur un **test de Force Très difficile (-30)**. On peut enfoncer les portes. Elles ont un Bonus d'Endurance de 7 et 24 points de Blessures.

La tour ouest contient une salle de garde meublée de quelques chaises et d'une table. On n'y trouve ni armes ni armures, mais une chope de bière à moitié vide est posée sur la petite table.

La cour
Cette zone est couverte de terre battue poussiéreuse. La porte de l'auberge se trouve droit devant. L'enseigne au-dessus de la porte, représentant une faux posée sur une gerbe de blé, grince de manière sinistre en oscillant au vent qui fraîchit. Une aile du bâtiment remplit tout le côté droit de la cour. Le bâtiment à deux étages de l'écurie est situé à gauche, les latrines se trouvant juste à côté (NdT : elles n'apparaissent pas sur le plan).

L'emblème de la Croisade de l'Enfant, un symbole grossier représentant un marteau entouré d'un cœur brillant, a été tracé avec de la boue sur le mur de l'auberge.

L'écurie
On trouve une pièce où sont remisées les selles, assez de place pour un coche et des boxes pour douze chevaux au rez-de-chaussée. L'étage comprend une armurerie et un grenier à foin. Un trou carré y est pratiqué pour accéder au rez-de-chaussée, et côté cour, on trouve une porte ainsi qu'une poulie permettant de hisser la paille. L'armurerie a été dévalisée à l'exception de quelques flèches et balles. Il n'y a pas de foin dans le grenier à foin.

L'allée
Une allée assez large pour un coche mène de la cour au jardin des cuisines. Aucune fenêtre ne donne dessus.

Le jardin des cuisines
Un jardin propret mais entièrement vide : on n'y a pas laissé la moindre carotte, le moindre petit pois. On trouve des ruches d'abeilles et un four à pain à droite de la porte de l'arrière-cuisine, une charrette brisée d'un côté et une tour munie d'un escalier en spirale menant aux remparts à un coin. Un puits semi-circulaire dépasse du mur extérieur fortifié. Quelques chats poussent de pathétiques miaulements près de la porte de la cuisine, affamés.

Il y a sous le mur un tunnel secret qui débouche dans le puits, mais il se trouve à 3,60 mètres de profondeur et le conduit du puits est très sombre. Si un personnage descend – un **test d'Escalade Assez difficile (-10)** – et fouille le puits, il peut découvrir l'entrée du tunnel en réussissant un **test de Fouille Difficile (-20)**. Notez que c'est ici que se cachent les mutants (voir **Événement 3**) et qu'un personnage entreprenant qui découvrirait le tunnel pourrait bien avoir une surprise fatale en arrivant en bas. Le tunnel mène sous l'auberge et continue sur environ cent mètres vers l'est avant de déboucher à la surface dans une fosse habilement dissimulée remplie de dix centimètres d'eau saumâtre.

Le rez-de-chaussée
Le bar est une longue pièce basse pourvue d'un long comptoir adossé au mur du fond et de deux grandes cheminées. La pièce contient des tables, des chaises et des bancs, et le sol est couvert de joncs. Derrière le bar se trouvent des berceaux destinés à accueillir de gros tonneaux de bière, mais aucun tonneau. Il reste des braises brûlantes dans les deux âtres. Des assiettes sales couvertes de mouches sont posées sur les tables et un balai et un seau sont restés en plein milieu de la pièce. On trouve aussi éparpillés partout des pamphlets grossièrement imprimés (**aide de jeu 6**) proclamant « *Et un enfant guidera leurs pas* ». Ils portent l'emblème de la Croisade et en appellent aux fidèles pour qu'ils rejoignent les Disciples de l'Enfant, le seul vrai culte de Sigmar.

La cuisine et l'arrière-cuisine sont vastes et bien ordonnées, mais elles ont été entièrement dévalisées. Il n'y manque pas que la nourriture, la farine et le saindoux, mais aussi les poêles, les casseroles, les fourchettes et les couteaux : on a emporté tout ce qui n'était pas trop encombrant. Sous l'arrière-cuisine, le cellier comporte trois pièces, toutes vides à l'exception de quelques outils et de décorations saisonnières pour l'une d'entre elles.

Les appartements de l'aubergiste sont situés dans une pièce jouxtant la cuisine. Cette chambre contient une table, deux chaises, un grand lit dégarni, une table de chevet, une garde-robe vide, un tapis, une cheminée et une fenêtre donnant sur le jardin de derrière. Sur la table de chevet, sous un pamphlet des « Disciples de l'Enfant », se trouve une splendide pipe en loupe de bois bien vieillie. C'est un véritable plaisir que de la fumer. (Le propriétaire de la pipe apparaîtra plus tard.)



Trois salles à manger privées sont situées le long d'un couloir sortant du bar. Chacune est dotée d'une longue table et de chaises. La plus grande pièce comporte une table plus imposante.

L'étage

À l'étage, on trouve quinze chambres à louer, depuis les plus petites et bon marché jusqu'à la pièce luxueuse, ainsi que celle qui sert de caserne à la garnison de soldats affectés à la protection de l'auberge. Toutes les couvertures ont été arrachées des lits et les armes et armures des soldats ont disparu.

Événements

Laissez les joueurs effectuer une fouille rapide de l'enceinte pour se rendre compte qu'elle est bien vide (ou presque).

Événement 1 : Un invité qui tombe à pic

Peu après l'arrivée des personnages, mais après qu'ils ont eu assez de temps pour bien fouiller le relais de coche, d'autres hôtes arrivent. Laissez les personnages effectuer des **tests de Perception** pour entendre le bruit du coche qui s'approche. La difficulté est **Moyenne (+0)** s'ils sont à l'extérieur et **Difficile (-20)** s'ils sont à l'intérieur. Quatorze rounds après ce test, le coche arrive : les personnages ont donc ce laps de temps pour se préparer à la venue du nouveau visiteur.

La première priorité est sans doute de fermer les portes. La tâche n'est pas facile, nécessite quatre hommes forts – deux pour chaque porte – et prend douze rounds. Chaque personnage supplémentaire ajoutant son poids à la tâche réduit cette durée d'un round.

Quand le coche est à six rounds de l'auberge, les PJ qui se trouvent dans les tours ou ont un bon point d'observation sur la route voient un bel attelage tiré par six chevaux arriver de la direction de Gootten, une petite ville située à plusieurs kilomètres sur la route du sud-ouest. Les personnages ont droit à un autre **test de Perception** pour remarquer quelques détails. À chaque round qui passe jusqu'à l'arrivée du coche, permettez-leur d'effectuer un nouveau test s'ils le désirent. Chaque degré de réussite révèle l'un des détails suivants.

- Le coche est particulièrement beau, tout en bois recouvert de laque sombre et orné de volutes d'or, et tiré par six chevaux noirs. Ses rambardes sont polies et brillent dans la lumière qui s'estompe peu à peu.
- Il y a un gros coffre au sommet du coche.
- Deux gardes en livrée noir et blanc sont assis sur le siège du cocher.
- Un emblème émaillé représentant la comète à deux queues orne la porte du coche.

Gérer le coche

Les gardes, des Portemarteaux nommés Klaus et Ernst, s'attendent à ce que les portes soient fermées puisque c'est l'habitude des relais de coches. Si les portes sont ouvertes, ils deviennent suspicieux et tirent leurs armes. Ernst reste près du véhicule tandis que Klaus s'avance prudemment pour voir s'il y a quelqu'un. Si les personnages se montrent, Klaus les interroge immédiatement, leur demandant ce qu'ils font ici, ce qui est arrivé aux propriétaires, etc. Si les personnages expliquent ce qui devrait sauter aux yeux, ils peuvent tenter un **test de Charisme Assez facile (+10)** pour apaiser le Portemarteau. En cas d'échec au test, Klaus soupçonne les PJ de préparer un mauvais coup et bat en retraite dans le coche pour faire son rapport à son maître. Le père Johannes ordonne une retraite précipitée et l'attelage se précipite jusqu'au village le plus proche pour rapporter ce qu'il prend pour un acte de banditisme.

Si les PJ parviennent à fermer la porte, Klaus tire les rênes et Ernst appelle la tour, exigeant le droit d'entrée pour son maître, le père Johannes Seibolt, honorable prêtre de Sigmar.

Si les PJ ouvrent simplement les portes sans discussion ni question, les Portemarteaux font claquer les rênes et entrent dans la cour sans le moindre soupçon. Si les personnages hésitent plus d'un round ou deux, les gardes deviennent suspicieux. L'un d'entre eux se penche à l'intérieur du coche pour s'entretenir quelques instants avec les occupants, puis exige de nouveau qu'on ouvre les portes. L'autre Portemarteau tire son arme et se prépare au combat. Les personnages qui ouvrent les portes voient le coche s'avancer, mais les gardes sont soupçonneux et hostiles, ce qui impose un malus de -10 à tous les tests de Charisme effectués pour négocier avec les Portemarteaux.

Toute demande de paiement ou autre type de conversation suscite une réaction hostile et un malus de -20 aux tests de Charisme. Si les PJ demandent de l'argent pour offrir un abri au prêtre, les Portemarteaux deviennent furieux et des questions indignées se font entendre depuis l'intérieur du coche. Les Portemarteaux exigent qu'on les laisse entrer, affirmant qu'en tant que citoyens de l'Empire, les PJ se doivent d'offrir refuge à ses prêtres. Si les PJ persistent dans leur refus, ils paient finalement à contrecœur. Se retrouver en pleine nuit au beau milieu de la Drakwald est trop terrifiant.

Si on ne les laisse pas entrer ou si les PJ demandent une somme impossible, les gardes soupçonnent l'auberge d'être tombée aux mains de bandits. En faisant volte-face, ils menacent d'envoyer la milice expulser les brigands de ce lieu. Au bout de 1d10+10 heures, une patrouille de dix gardes arrive en compagnie du coche et de ses occupants pour mettre cette menace à exécution (utilisez le profil des **Gardes**, page 232 de *WJDR*).

Les personnages qui se cachent pour éviter d'attirer l'attention rendent également les gardes suspicieux. Le coche fait demi-tour après quelques minutes de discussion privée, puis se dirige vers la prochaine ville, où ses occupants lèvent une milice pour enquêter sur l'auberge. La milice arrive au bout de 2d10+10 heures, composée de dix gardes, des deux Portemarteaux, du prêtre et de son assistant.

Le père Johannes et sa suite

Quand le coche entre dans la cour, il s'arrête une fois à l'intérieur. Les Portemarteaux mettent pied à terre et ouvrent la porte du coche. Nils, jeune acolyte décharné, en sort. Il place un reposepieds devant la porte du véhicule et maintient la porte ouverte pour un prêtre particulièrement gras, le père Johannes.

Le père Johannes commence immédiatement à donner des ordres aux PJ, supposant qu'il s'agit des domestiques de l'auberge, tandis que Nils descend un énorme marteau d'or fixé à un chevalet de bois sur le toit du coche. Johannes demande aux PJ d'emmener ses bagages dans sa chambre, de lui faire couler un bain chaud et de faire envoyer un repas dans ses appartements pour lui et ses serviteurs.

Quoi que fassent les PJ, Ernst et Klaus découvrent rapidement que l'auberge est déserte, l'absence de nourriture, de feu et de voyageurs leur mettant bien vite la puce à l'oreille. Le père Johannes passe de l'indignation à l'effroi puis à la rage quand il apprend ce qui s'est passé. Les Portemarteaux se mettent immédiatement en posture défensive et disent aux PJ de reculer. Ernst fouille l'auberge tandis que Klaus protège Johannes et questionne les PJ, leur demandant plus en détail où est parti l'aubergiste, ce qui est arrivé à tous les gens et qui ils sont. La lettre de l'ambassade peut apaiser leurs soupçons.



Si les gardes sont déjà suspicieux en entrant, ils arrêtent le coche au milieu de la cour et disent au père Johannes de rester à l'intérieur. Ernst fouille l'auberge et l'écurie tandis que Klaus protège le coche et questionne les PJ. Quand Ernst détermine que les PJ représentent le seul danger de l'endroit, Klaus ouvre le coche et Nils aide le père Johannes à sortir.

Quoi qu'il en soit, une fois que sa sécurité est assurée, le fait d'apprendre que les PJ ne sont pas les domestiques de l'auberge ne fait ni chaud ni froid au prêtre. Voici un exemple de dialogue qui vous permettra d'improviser.

***« Quoi ? Partis, vous dites ? Mais où ? Ils ont tous rejoint un culte ? Quel culte ? Laissez-moi voir ça. »** Il lit le pamphlet avant de le jeter.*

« Que Sigmar le Tout Puissant maudisse tous les hérétiques et les faux prophètes ! C'est exactement sur ce genre d'idiotie sans queue ni tête qu'on m'a envoyé enquêter dans ce trou perdu. Gamin ! Note ce nom. La Croisade de l'Enfant. Eh bien, initié, où est ton encrier ? Ne reste pas planté là, voyons. Pose le marteau et va le chercher. Pas dans la boue, abruti ! C'est un instrument sacré ! On n'a donc aucune cervelle quand on naît paysan ? »** Il soupire et se tourne vers les PJ. **« Eh bien, il est trop tard pour trouver une autre auberge. Si l'hôtelier est parti, il faudra bien que je me contente de vous. Emmenez mes bagages dans la meilleure chambre et préparez-moi un repas et un bain. J'ai eu une journée des plus éprouvantes. »

Si les PJ rechignent, Johannes s'énerve. Il considère que les PJ lui obéiront en raison de son statut. Avant que la situation ne s'envenime, Nils s'interpose, apaisant les membres des deux camps. Il dit au père Johannes qu'il s'occupera de tous ses besoins et, une fois hors de portée de voix du prêtre, s'excuse auprès des PJ pour le comportement de son maître.

Klaus et Ernst
Gardiens du Temple humains*

* Voir le *Tome de la Rédemption*

Les Portemarteaux sont des individus impressionnants, grands et solidement charpentés, à la barbe farouche et aux cheveux coupés courts. Klaus est roux tandis qu'Ernst est blond. Ils portent des pourpoints et des culottes noirs, les fentes de l'étoffe laissant apparaître du blanc. De petits marteaux d'argent sont suspendus à leurs cous. Ils ont pour arme de gros marteaux.

Bien qu'il ne s'agisse ni de chevaliers ni de nobles, tous deux ont une attitude hautaine. Ils pensent que leur poste de gardiens du temple de Sigmar leur confère un statut sacré et les rend plus importants que quiconque ne possède pas de titre. Ils traitent les PJ comme les derniers des domestiques.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	32	36 (3)	35 (3)	20 (30)	33	42	32

Compétences : Commérage (Soc +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int)
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups puissants, Sang-froid, Valeureux.

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 3 (4) ; **Points de Blessures :** 12
Armure (lourde) : armure de cuir complète, plastron, casque (tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1)
Armes : arme à une main (marteau de guerre) (1d10+4), dague (1d10+1)

Dotations
Les Portemarteaux portent des capes noires et blanches par-dessus leur belle armure. Chacun d'entre eux a un sceau de vertu sur la poitrine, auquel est attaché un passage recopié dans *La vie de Sigmar*.

Père Johannes Seibolt
Prêtre humain (ex-Initié, ex-Noble)

La cinquantaine bien tassée, le père Johannes est si faible et obèse qu'il ne peut marcher longtemps sans l'aide d'un bâton. Il a des cheveux clairsemés et un visage aux lourdes bajoues et à l'expression prétentieuse. Il porte des anneaux d'or et une robe brodée d'or. C'est un snob, un bigot et un couard adipeux : en bref, il incarne à lui seul tout ce que Luthor Huss critique au sein du Culte de Sigmar.

Issu d'une noble famille du Reikland, Johannes a obtenu son poste – interrogateur de l'Ordre de la Flamme Purificatrice – grâce à son influence et non à son mérite. C'est un piètre inquisiteur, si zélé qu'il a souvent tué ses sujets avant d'en avoir obtenu une confession. Sa famille a trop d'influence auprès du culte pour qu'il finisse défroqué, et pour punir sa dernière bévue, on l'a donc expédié dans le nord pour enquêter sur les récentes agitations au sein des cultes sigmarites lunatiques, et pour déterminer s'ils représentent un réel danger pour l'Empire.

Quand il a quitté Altdorf, Johannes disposait d'une suite de douze Portemarteaux. Certains sont morts lors d'une escarmouche contre des bandits et d'autres qu'il avait envoyés écouter un prophète valteniste se sont convertis au Valtenisme et ont volé l'argent qui devait financer son voyage. Il ne reste que Klaus et Ernst.

Johannes s'adresse à Nils en l'appelant « l'initié », ou, plus souvent, « le bègue » ou « gamin ». Il ne l'appelle jamais par son nom.

Points de Folie : 5








Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	38	30 (3)	36 (3)	32	47	45	46

Compétences : Charisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Connaissances générales (nains) (Int), Équitation (Ag), Focalisation (FM), Jeu (Int), Langage mystique (magick) (Int), Langue (bretonnien) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int +20), Lire écrire (Int +20), Perception (Int), Résistance à l'alcool (E), Sens de la magie (FM), Soins (Int)
Talents : Acuité visuelle, Coups précis, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Intelligent, Intrigant, Magie commune (divine), Orateur né, Sociable

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 16
Magie : 1 ; Magie commune (divine)
Armes : dague (1d10 ; valeur de critique +1)

Dotations

Le père Johannes porte une épaisse robe noire qui dissimule quelque peu sa corpulence. Il garde un énorme exemplaire de *La vie de Sigmar* attaché à sa ceinture avec un rosaire. À son cou est suspendu un petit marteau d'argent. Chacun de ses doigts porte un anneau incrusté de joyaux, l'ensemble valant au moins 100 co. Dans son coffre de voyage se trouvent des vêtements de rechange, plusieurs livres théologiques, historiques et consacrés à la philosophie tiléenne, ainsi qu'un tas de lettres plus ou moins terminées adressées à diverses sommités dont le grand théogoniste, les lecteurs et les comtes électeurs.

L'ensemble vaudrait une fortune (300 co) si l'on pouvait trouver un receleur assez brave pour l'acheter. En vendant les éléments à part, leur valeur est réduite de moitié, mais il faut encore trouver un forgeron ou un joaillier assez audacieux pour les revendre.

Le marteau du père Johannes

Symbole de son statut, le marteau du père Johannes est un véritable monstre en or incrusté de joyaux, de facture si baroque et si lourd qu'on ne peut s'en servir comme arme. Le père Johannes n'est pas assez fort pour le porter : aussi, quand il doit apparaître avec en public, c'est Nils qui le porte sur son dos, placé sur un présentoir en bois spécial, avant de le placer à côté du prêtre une fois qu'il est confortablement installé.

Nils Freiborg
Initié humain

Maigre et doté d'une tignasse de cheveux bruns qui dissimulent son regard craintif, Nils, dix-sept ans, est un initié sigmarite. Il est timide, doux et naïf, et affligé d'un léger bégaiement qui s'accentue en situation de stress. Fils d'un fabricant de matériel pour bateaux prospère d'Altdorf, il est déchiré entre son désir de rejoindre l'Ordre du Marteau d'Argent et de découvrir le monde, et celui d'entrer dans l'Ordre de l'Enclume pour mener une vie paisible dans la sérénité et la méditation.

Il a accompagné le père Johannes parce que c'était une aventure, et il a apprécié les aspects mouvementés du voyage. Le combat contre les bandits était enthousiasmant. Mais la manière dont le père Johannes le traite est bien moins agréable. Nils comprend qu'un acolyte doit apprendre l'humilité, mais les abus du prêtre s'accumulent de façon excessive. Il se sert de Nils comme scribe, porteur, serveur, garçon de courses, valet et cible de ses blagues, se moquant de son bégaiement et de ses origines roturières.

Nils appelle le père Johannes « Inquisiteur » ou « Votre Sainteté » quand il s'adresse à lui.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	35	31 (3)	37 (3)	37	37	34	37

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Langue (classique) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Soins (Int)
Talents : Calcul mental, Éloquence, Guerrier né, Réflexes éclair, Résistance aux maladies

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armes : dague (1d10)

Dotations

Nils porte une robe blanche ordinaire brodée du symbole du marteau sur le sein. Il a une gibecière contenant une copie très abîmée de *La vie de Sigmar*, un petit encrier, un beau porte-plume, trois petites plumes supplémentaires, plusieurs rouleaux de bandages, une aiguille et du fil, une paire de cataplasmes médicinaux, et finalement un pot rempli d'un onguent nauséabond (destiné à soulager les boutons que le père Johannes a sur le postérieur).

Nils ferait un excellent PJ de remplacement si l'un des personnages joueurs mourait pendant cette aventure.

La longue nuit

Une fois gérée l'arrivée de ces hôtes inattendus, les PJ sont libres de faire ce qu'ils veulent, qu'il s'agisse de se précipiter pour veiller au confort du prêtre hautain, ou, s'ils refusent, de tenir tête à ses rudes Portemarteaux. Tandis que Nils installe le père Johannes dans la meilleure chambre, Klaus et Ernst dételènt les chevaux du coche et les mettent à l'écurie tout en ordonnant aux PJ de fermer et de verrouiller le portail principal s'ils ne l'ont déjà fait. Quand le soleil se couche enfin, laissant tomber une chape de ténèbres sur les environs, les éclairs et le tonnerre suivent bientôt, présageant l'orage. Lorinoc reste caché jusqu'à ce que les PJ le découvrent, et quand cela se produit, il se contente de les observer sans faire quoi que ce soit pour les aider ou les gêner dans leurs occupations.

Tours de garde

Les Portemarteaux s'en vont se coucher dans la chambre voisine de celle de Johannes. Auparavant, ils donnent avec mépris ordre aux PJ de monter la garde et de les réveiller dès l'aube ou s'il se produisait quoi que ce soit. Si les PJ instaurent des tours de garde, laissez-les utiliser la carte pour vous montrer où ils patrouillent, et quand. S'ils ne montent pas la garde, demandez-leur de vous indiquer où ils dorment sur la carte.

La vie d'un initié

Une fois qu'il s'est assuré que le père Johannes est endormi et en sécurité, Nils cherche les PJ et leur offre de soigner leurs blessures. Il dispose de la compétence Soins et de quelques cataplasmes : il risque donc de faire plus de bien que de mal.

C'est un garçon timide mais curieux et il s'intéresse beaucoup à la vie d'aventurier. D'abord hésitant, il demande aux PJ de raconter leurs aventures, suspendu à leurs lèvres.

S'ils lui demandent de leur parler de sa vie, il leur dit comment il a grandi en tant que fils d'un marchand de matériel pour bateaux, puis a entendu l'appel de Sigmar. Il leur parle de la vie quotidienne d'un initié : apprendre les mœurs du culte, entretenir le temple et le séminaire, méditer, prier et s'occuper des prêtres.

Il leur parle également des doutes qu'il a quant à la voie qu'il doit emprunter : une vie de contemplation et d'humilité au sein de l'Ordre de l'Enclume ou une vie d'aventure et de prosélytisme auprès de l'Ordre du Marteau d'Argent.

S'ils s'interrogent sur la façon qu'a le père Johannes de le traiter ou insultent le prêtre, Nils le défend immédiatement, affirmant qu'il s'agit d'un grand homme dont les responsabilités ne lui laissent pas le temps de s'occuper de lui-même.

> ***« Il a besoin de quelqu'un pour veiller sur lui, et j'ai été très honoré de l'accompagner. Je n'avais jamais été plus loin d'Altdorf qu'à Carroburg. Je n'aurais pas voulu laisser passer cette occasion de découvrir le monde. »***

S'ils insistent, il admet que Johannes est parfois un peu trop rude et qu'il peut se montrer lunatique.

> ***« Mais c'est parce que je suis un bien mauvais serviteur et que je manque souvent à mes devoirs. J'ai beaucoup à apprendre, en particulier dans les domaines du service et de l'humilité. Je crois que le père Johannes me met à l'épreuve, et à travers lui, c'est Sigmar qui me teste. Je me dois de ne pas échouer à cette épreuve. »***

Il est impossible de l'en dissuader et il se fâche et quitte respectueusement les PJ s'ils persistent à essayer de le convaincre que Johanne se montre excessivement cruel.

Événement 2 : Une surprenante découverte

Cet événement peut se produire à tout moment dès que les PJ sont arrivés à *la Paye du Moissonneur*. Quand les PJ ou les Portemarteaux fouillent l'endroit de fond en comble, quelqu'un finira bien par trouver Lorinoc. Ce jeune elfe sylvain faisait partie d'un groupe de pèlerins qui se sont rendus dans la forêt de Laurelorn, où lui et ses compagnons ont accompli une cérémonie de consécration sur une pierre gardienne, un menhir imprégné d'énergie magique conçu pour freiner l'influence du Chaos sur le Vieux Monde. Une fois le rituel accompli, Lorinoc et ses congénères ont entrepris le long voyage de retour en Athel Loren. À quelques kilomètres au nord de *la Paye du Moissonneur*, ils ont été assaillis par une meute d'hommes-bêtes en maraude. Le combat a été court, horrible et fatal aux elfes sylvains, et seul Lorinoc s'en est sorti, blessé, ensanglanté et incapable de faire le reste du chemin qui le séparait de ses foyers. En traversant la Drakwald, il est tombé sur *la Paye du Moissonneur* et, découvrant que l'endroit était désert, il a décidé de s'y terrer le temps d'être assez en forme pour revenir parmi les siens et les mettre au courant de la tragédie qui s'était abattue sur ses compagnons. Lorinoc n'est ici que depuis un peu plus d'une journée. Il est toujours mal en point et quand il a entendu les PJ arriver, il s'est glissé sous le lit de la chambre qu'il avait choisie pour s'y cacher jusqu'à ce qu'ils repartent.

Idéalement, c'est aux PJ de trouver Lorinoc, mais s'ils sont négligents et n'effectuent pas une fouille complète de l'auberge, c'est un des Portemarteaux qui le débusque. L'elfe sylvain n'est pas un lâche : il sait juste qu'il est le dernier de sa troupe et qu'il est de son devoir de rapporter ce qui leur est arrivé aux siens. Il n'a pas grand-chose à dire à des individus qu'il prend pour des sauvages, et à moins que les PJ ne réussissent un **test de Charisme Assez difficile (-10)** ou un **test d'Intimidation Difficile (-20)**, il reste muet. Si les PJ parviennent à le faire parler, il s'exprime lentement, comme s'il trouvait le reikspiel répugnant. Il relate son histoire en termes brefs et explique qu'il récupérait ici de ses blessures jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour retourner en Athel Loren. Il ne sait rien

























au sujet de l'aubergiste ni du personnel de la *Paye*, et honnêtement, il ne s'en soucie nullement.

Lorinoc n'a que faire du père Johannes, de ses Portemarteaux ou de quiconque est lié au culte de Sigmar, ayant été témoin lui-même des ravages causés par la Croisade de l'Enfant. Il ne sait pas grand-chose au sujet de cette foule, sauf qu'il s'agit d'une force de destruction et qu'on ne peut lui faire confiance.

Lorinoc
Gardien tribal elfe sylvain (ex-Chasseur)

Lorinoc est jeune et de tempérament fougueux, mais renfermé. Il a passé toute sa vie en Athel Loren et n'a rencontré des humains qu'en de rares occasions. Ce voyage était son premier en territoire humain et il est horrifié. Il considère les hommes comme des barbares sauvages, maladroits et grossiers, et ignore pourquoi ses aînés ont pu les accepter comme alliés.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	68	38 (3)	36 (3)	57	39	39	30

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) (Int), Connaissances générales (elfes) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (eltharin, reikspiel) (Int), Natation (F), Perception (Int +10), Pistage (Int +10), Soins (Int), Survie (Int +10)
Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Dur à cuire, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclair, Tireur d'élite
Traits : Vision nocturne

Combat
Attaques : 1 ; **Points de Destin** : 1, **Mouvement** : 5 ; **Points de Blessures** : 14 (actuellement 2)
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arc elfique avec 10 flèches (1d10+3 ; portée 36/72 ; rechargement gratuit ; perforante), arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10)

Dotations
Lorinoc porte une veste de cuir teinte en gris et vert pour se fondre dans son environnement. Une cape vert sombre retenue par un fermoir en argent est jetée sur ses épaules. Une petite poche à sa ceinture contient un nécessaire antipoison.

Événement 3 : Des étrangers sont parmi nous

Le temps devient de plus en plus menaçant dans la soirée. Quand la nuit tombe, les PJ entendent le tonnerre et voient des éclairs à l'est. Un vent violent et froid se met à souffler, portant avec lui l'odeur des cendres mouillées. Ce phénomène se poursuit pendant toute la nuit.

Un puits bien gardé

Au cas bien improbable où les PJ auraient découvert le tunnel secret du puits et le garderaient, après minuit, ceux qui y sont postés doivent effectuer des **tests de Perception opposés** aux **tests de Déplacement silencieux** de Lena Orbach (cf. page 80). Si elle remporte le test et si un seul PJ est de garde, elle remonte du puits et pose une dague sur sa gorge en disant : « *Un cri et tu es mort.* » Elle maintient le PJ jusqu'à ce que Feodor Geiseil et Piers Kruger soient sortis du puits, puis elle le bâillonne et le ligote.

S'il y a plus d'un garde au puits, Lena part en éclaireur, puis elle fait signe à Feodor et Piers de sortir en vitesse pour mater (mais pas tuer) les gardes aussi rapidement et discrètement que possible. Jusqu'ici, aucun combat ne réveille Johannes, Nils ou les Portemarteaux.

Si le combat ne se termine pas rapidement en faveur des mutants, Feodor implore la pitié des PJ et on passe au paragraphe **La miséricorde est une vertu.**

Un puits bien mal gardé

Trois mutants grimpent discrètement hors du puits et contournent le bâtiment pour gagner le portail d'entrée. Ils tentent de l'ouvrir pour laisser entrer leurs congénères qui attendent à l'extérieur. Feodor, Piers et Lena savent que les PJ sont là (mais ils ne sont pas au courant de la présence de Johannes et de sa suite ni de Lorinoc) et les évitent autant que faire se peut.

Si un PJ est en faction au portail, les mutants tentent de le soumettre (mais pas de le tuer). Si personne ne garde l'entrée, il faut réussir **un test de Perception Facile (+20)** pour entendre les portes s'ouvrir si les PJ sont dans la cour ou le rempart qui la domine. S'ils sont dans une pièce faisant face à la cour, le test est **Moyen (+0)**. S'ils se trouvent dans d'autres pièces ou dans le jardin du fond, le test est **Assez difficile (-10)**.

Les portes étant ouvertes, seize autres mutants pénètrent dans l'enceinte et une fois à l'intérieur, ils tentent de neutraliser discrètement tous les occupants de l'auberge, un à la fois, avant de partir piller les provisions qu'ils croient y trouver.

Si les PJ découvrent les mutants avant que les portes ne s'ouvrent et qu'un combat a lieu ou qu'on entend des éclats de voix, les mutants situés à l'extérieur escaladent les murs et en bondissent, prêts au combat (ce qui leur prend dix rounds). Si la porte s'ouvre et que tous les mutants sont déjà à l'intérieur, ils attendent les ordres de Feodor.

La miséricorde est une vertu

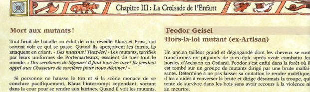
Face aux mutants, les PJ se rendront immédiatement compte qu'ils meurent de faim. Même l'immense Piers est décharné. Feodor implore leur pitié dès qu'ils sont découverts. Si les PJ attaquent malgré tout, il appelle à l'aide et le reste de la troupe commence à escalader les murs tandis que « Taureau » déboule en gesticulant et que Lena court se cacher en poussant un cri pathétique : « *Nous voulions simplement quelque chose à manger !* »

Si les PJ n'attaquent pas, Feodor leur dit qu'il ne veut pas leur faire de mal. Lui et sa bande de parias sont affamés et ils sont venus dans l'auberge en croyant qu'elle était abandonnée.

« Nous avons vu tous les domestiques et les clients partir avec les pèlerins vers Gootten, même les soldats ont quitté les lieux. Nous avons pensé que l'auberge ne serait pas défendue. Nous voulons juste de la nourriture. Nous devez bien avoir quelques surplus. Je vous en prie, ayez pitié de nous autres pauvres exclus. »

Laissez la scène se dérouler selon le bon vouloir des PJ. S'ils sont compréhensifs et montrent à Feodor qu'il ne reste pas de nourriture, il accepte de partir, mais Piers suggère qu'ils dévorent les PJ. Feodor se fâche contre lui. « *Nous ne faisons pas ce genre de chose ! Nous ne deviendrons pas comme les autres !* » Des PJ peu compatissants qui disent à Feodor de partir sans lui avoir permis de voir qu'il n'y avait plus de réserves forcent le chef des mutants à appeler sa bande à contrecœur pour les capturer (et pas les tuer).

Finalement, si les PJ attaquent, Feodor appelle sa bande et ils combattent sans pitié.



Mort aux mutants !

Tout bruit de bataille ou éclat de voix réveille Klaus et Ernst, qui sortent voir ce qui se passe. Quand ils aperçoivent les intrus, ils attaquent en criant : « *Des mutants ! Tuez-les !* » Les mutants, terrifiés par leurs uniformes de Portemarteaux, essaient de tuer tout le monde. « *Des serviteurs de Sigmar ! Il faut tous les tuer ! Ils feraient appel aux Chasseurs de sorcières pour nous décimer !* »

Si personne ne hausse le ton et si la scène menace de se conclure pacifiquement, Klaus l'interrompt cependant, sortant dans la cour pour se rendre aux latrines. Quand il voit les mutants, il repart en courant chercher son arme, appelant bruyamment Ernst, et la situation se déroule comme au paragraphe précédent.

Trois rounds après le début du combat, Johannes apparaît dans une volumineuse chemise de nuit, Nils à ses côtés, traînant le marteau d'or inutile. Nils tente de se jeter dans la mêlée, mais Johannes le lui interdit, lui ordonnant de le protéger. Johannes se met à couvert en hurlant : « *Détruisez-les tous ! Jusqu'au dernier ! Ce sont des abominations aux yeux du Tout Puissant Sigmar ! Il ne faut pas leur permettre de survivre !* »

À partir de cet instant, toute tentative des PJ visant à calmer le jeu est condamnée à l'échec. Personne n'est prêt à entendre raison et une fois la bataille engagée, les mutants s'en prennent aux PJ avec autant de férocité qu'aux Portemarteaux.

Laissez le combat se poursuivre pendant cinq rounds avant que tous les individus présents n'entendent le son du cor des hommes-bêtes (voir **Deuxième partie : Assaut**).

Les parias mutants (16)
Vagabonds mutants, hommes et femmes

Cette meute de mutants est une masse de tentacules, de taches, de couleurs étranges et autres détails bizarres. Émaciés et affamés, ils sont prêts à risquer leur vie pour une miette de nourriture.

Points de Folie: 5.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	25	21 (2)	21 (2)	36	31	31	21

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Langage secret (langage des rôdeurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Natation (F), Orientation (Int), Perception (Int), Survie (Int)
Talents : Course à pied, Fuite, Grand voyageur, Sens de l'orientation
Traits : Mutations (cosmétiques)

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 11
Armes : arme à une main de qualité médiocre (massue) (CC 20 ; 1d10+2)

Dotations
Les mutants n'ont d'autre possession que les guenilles qu'ils ont sur le dos.

Mutations
Pour simplifier les choses, les mutants ont tous des mutations qui n'affectent que leur apparence. Si vous le désirez, vous pouvez générer aléatoirement une mutation pour chacun d'entre eux en utilisant la table des mutations de *WJDR* (page 227), du *Bestiaire du Vieux Monde* (page 82) ou du *Tome de la Corruption* (pages 30 et 31).

Feodor Geisel
Hors-la-loi mutant (ex-Artisan)

Un ancien tailleur grand et dégingandé dont les cheveux se sont transformés en piquants de porc-épic après avoir combattu les hordes d'Archaon en Ostland. Feodor s'est enfui dans la forêt où il est tombé sur un groupe de mutants dirigé par une brute malfaisante. Déterminé à ne pas laisser sa mutation le rendre maléfique, il les a aidés à renverser la brute et dirige désormais la troupe, qui tente de survivre dans les bois sans avoir recours à la violence ni au meurtre.

Points de Folie: 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	27	30 (3)	36 (3)	38	51	39	36

Compétences : Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Évaluation (Int), Langage secret (langage de guilde) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc), Métier (tailleur) (Ag +10), Perception (Int)
Talents : Camouflage rural, Coups assommants, Fuite, Intelligent
Traits : Mutation (piquants)

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 15
Armure (légère) : gilet de cuir (corps 1)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), bouclier (1d10+1 ; défensive, spéciale), arc et 10 flèches (1d10+3 ; portée 24/48 ; rechargement demi-action)

Dotations
Portant les loques de son ancien uniforme, il se cache du mieux qu'il peut sous la couverture qui lui tient lieu de cape. Il a plusieurs sacs raccommodés et vides ainsi qu'un briquet dans une petite boîte d'amadou qu'il conserve dans une poche attachée à sa ceinture de corde.

Mutations
Le crâne de Feodor est recouvert d'épais piquants de porc-épic. Au moyen d'une action gratuite, Feodor peut projeter un de ces piquants en effectuant un **test de Capacité de Tir** pour toucher sa cible. Les piquants ont une portée de 6/12 et infligent 1d10+2 points de dégâts quand ils touchent.

Lena Orbach
Hors-la-loi mutante (ex-Serviteur)

Jolie, timide et menue, Lena est une ancienne femme de chambre qui a développé ses mutations peu après la puberté. Elle a deux pupilles dans chaque œil et ses os sont creux comme ceux d'un oiseau. Elle peut facilement escalader les murs mais elle est très fragile.

Points de Folie: 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	41	27 (2)	23 (2)	55	36	39	41

Compétences : Alphabet secret (voleur) (Int), Baratin (Soc), Braconnage (Ag), Déplacement silencieux (Ag +10), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escalade (Ag), Escamotage (Ag), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

Talents : Acuité auditive, Adresse au tir, Camouflage rural, Étiquette, Fuite, Réflexes éclair
Traits : Mutations (os creux, pupilles doubles)

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : veste et jambières de cuir (bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes : arme à une main (hache) (1d10+2), fronde et 10 pierres (1d10+3 ; portée 16/32 ; rechargement demi-action ; Adresse au tir)

Dotations

Lena porte les restes des beaux vêtements que lui avait donnés sa maîtresse, mais sa vie de fugitive les a usés et déchirés. Dans son sac à dos, elle porte une chope en étain, une boîte d'amadou, une flasque de lampe à huile et trois sacs vides.

Mutations

Lena a deux mutations.

- **Os creux :** les os de Lena sont creux comme ceux d'un oiseau, ce qui ajoute 10 à sa caractéristique d'Agilité. Quand elle effectue un test d'Escalade, elle utilise son Agilité au lieu de sa Force. Toutefois, elle est fragile, ce qui réduit sa caractéristique d'Endurance de 10. Ces modifications sont déjà incluses dans son profil.

- **Pupilles doubles :** le fait d'avoir deux pupilles dans chaque œil confère à Lena un bonus de +20 aux tests de Perception basés sur la vue.

Piers « Taureau » Kruger
Hors-la-loi mutant (ex-Paysan)

Immense laboureur maussade, Piers a le cœur brisé et hait le monde entier parce que l'amour de sa vie, sa femme, l'a pris en horreur et l'a dénoncé aux Chasseurs de sorcières quand il a commencé à développer ses mutations. Il a une peau épaisse à la texture de cuir et des mains semblables à de gros ciseaux en corne. Il ne peut pas se nourrir seul ni saisir de petits objets, mais il est d'une redoutable efficacité au combat.

Points de Folie : 6

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	31	48 (4)	47 (4)	37	36	41	23

Compétences : Braconnage (Ag), Conduite d'attelage (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Dressage (Soc), Emprise sur les animaux (Soc), Jeu (Int), Langue (reikspiel) (Int), Métier (fermier) (F), Soins des animaux (Int)
Talents : Dur à cuire, Fuite, Maîtrise (lance-pierres)
Traits : Mutation (Mains-ciseaux, Peau coriace), Armes naturelles (mains-ciseaux)

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 16
Armes : mains-ciseaux (1d10+4 ; perforante, percutante, lente)

Dotations

Piers porte une tenue de paysan composée d'une tunique et d'une culotte tissées à la main. Il a trois sacs vides et porte un médaillon bon marché autour du cou. À l'intérieur se trouve une mèche de cheveux blonds.

Mutations

Piers a deux mutations.

- **Mains-ciseaux :** Piers gagne le talent Armes naturelles et quand il effectue des attaques avec ses mains, elles comptent comme ayant les attributs perforante, percutante et lente.

- **Peau coriace :** confère un bonus de +10 à la caractéristique d'Endurance, inclus dans le profil.

DEUXIÈME PARTIE : ASSAUT

Cinq rounds après le début du combat, ou une minute après que les PJ ont pacifiquement géré la situation avec les mutants, tous les personnages présents et réveillés à l'auberge entendent le son menaçant d'un cor qui résonne dans la nuit jusqu'à ce que le bruit du tonnerre le couvre. C'est alors qu'il se met à pleuvoir. Si au moins un des Portemarteaux est toujours en vie, il reconnaît ce son – *les hommes-bêtes !* – et pâlit aussitôt. Sinon, c'est un des mutants qui réagit de la sorte. Il devrait être évident désormais que les hommes-bêtes arrivent et qu'à moins qu'ils ne fassent tous quelque chose, et rapidement, les occupants de l'auberge seront décimés.

Les hommes-bêtes

La harde est composée de dix-huit gors, de neuf ungors et brays (au total), et de Korska, un champion bestigor.

Korska
Champion bestigor

Sentant une intense perturbation dans les flux de la réalité, Korska, un vraigor – les plus intelligents et les plus dangereux de leur race – est parti à la tête d'une bande de guerriers, sur le conseil du chaman bray de sa tribu, dans le but de massacrer et de piller les communautés humaines. Il n'a aucune idée de ce qu'il trouvera dans l'enceinte de l'auberge, mais s'il y a des hommes, il y a de la nourriture. Korska est une énorme créature à la fourrure et aux cheveux noirs emmêlés, dotée de deux cornes noires recourbées. De ses yeux dégouline un pus visqueux infesté de mouches et d'asticots.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
70	30	59 (5)	67 (6)	51 (61)	50	42	36

Compétences : Commandement (Soc +10), Dissimulation (Ag), Esquive (Ag), Filature (Ag), Intimidation (F +10), Langue (langage sombre, langue des bêtes) (Int), Perception (Int +10), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Camouflage rural, Coups précis, Coups puissants, Force accrue, Intelligent, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant
Traits : Mutations (Jambes d'animal, Aspect bestial, Cornes x 2), Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 19
Armure (moyenne) : armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)
Armes : arme à deux mains (épées à dents de scie) (1d10+6, valeur de critique +1 ; lente, percutante), bouclier (1d10+4, valeur de critique +1, défensive, spéciale), cornes (1d10+5)

Dotations

Korska n'a jamais retiré son armure de mailles et son corps est boursouflé de corruption. Sa peau a commencé à fusionner avec son armure qui perce sa chair et est fermement collée à son corps. En plus de ses armes, il porte autour du torse une bandoulière à laquelle sont suspendues six têtes humaines en putréfaction. Il porte également un grand cor de chasse gravé de glyphes impies du Chaos.

Silencieux comme les animaux des bois

Les hommes-bêtes bénéficient d'un bonus de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de +10 aux tests de Dissimulation.

Gors

Les gors sont des hommes-bêtes brutaux, robustes et puissants, supérieurs aux mutants et aux hommes-bêtes ordinaires dans presque tous les domaines. Parmi les gors qui attaquent le relais, la plupart ont des têtes de chèvre ou de bélier et quelques-uns une tête de vache.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35 (3)	44 (4)	33	26	25	25

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Filature (Ag), Intimidation (F), Langue (langage sombre, langue des bêtes) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Camouflage rural, Menaçant
Traits : Mutations (Jambes d'animal, Aspect bestial, Cornes), Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois (comme Korska)

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (1d10+3) ou lance (1d10+3 ; rapide) ou arme à une main (1d10+3) et bouclier (1d10+1, défensive, spéciale) ; tous ont des cornes (1d10+2)

Dotations

Les gors portent tous des sacs en toile pour y mettre leur butin, des cordes et des grappins, et divers effets personnels qui vont du répugnant (oreille humaine, collier de chair, poignée d'excréments) au curieusement humain (une poupée, un pendentif d'argent en forme de comète à deux queues, ou un médaillon contenant une mèche de cheveux blonds).

Ungors et brays

Ces individus sont les plus faibles des hommes-bêtes. Leurs cornes caractéristiques sont bien moins importantes que celles de leurs congénères, si tant est qu'ils en aient. Plus petits, plus fragiles et plus couards, ils sont poussés par les gors pour encaisser le gros de l'attaque des défenseurs.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	21	31 (3)	35 (3)	30	24	24	20

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Filature (Ag), Langue (langue des bêtes, langage sombre) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Camouflage rural
Traits : Mutations (Jambes d'animal, Aspect bestial, Cornes), Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois (comme Korska)

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 10
Armes : lance (1d10+3 ; rapide)

Dotations

Les ungors et les brays sont des créatures faibles et pathétiques comparés aux gors. Ils n'ont aucun objet de valeur, leur fourrure grouille de puces et ils sont infestés de mouches qui les piquent sans arrêt.

Le siège

À partir du moment où le cor résonne, les PJ ont deux minutes pour se préparer à l'attaque. Malgré les protestations du père Johannes, les Portemarteaux sont prêts à s'arrêter de combattre contre les mutants si les PJ le font aussi, et les mutants arrêtent de se battre contre les PJ si eux et les Portemarteaux cessent le combat. La première priorité est sans doute de fermer les portes (en supposant qu'elles aient été ouvertes par les mutants pour laisser entrer leurs camarades de l'extérieur). Sinon, et si le seize mutants sont toujours massés près du portail, ils commencent à hurler à l'aide, terrifiés par la marée bestiale qui s'approche. Les Portemarteaux refusent d'ouvrir les portes et bloqueront les autres mutants à l'intérieur si les PJ ne les arrêtent pas. Les mutants situés à l'extérieur seront rapidement massacrés par les hommes-bêtes une fois qu'ils se rapprocheront de l'auberge et les bruits de leur ignoble festin forceront tous les individus présents à effectuer un **test de Force Mentale** pour éviter de gagner 1 point de Folie.

En dehors de barrer la porte, les PJ peuvent prendre toutes les autres précautions qu'ils veulent durant le temps qui leur reste. Fuir le relais de coche n'est pas une option judicieuse, car les hommes-bêtes connaissent sans doute la forêt bien mieux que les personnages et un **test de Connaissances académiques (stratégie/tactique) Assez facile (+10)** révèle qu'ils auraient peu de chance de distancer ces ennemis et que s'ils doivent tenir bon, il n'existe pas de meilleur endroit qu'une auberge fortifiée.

Gérer les PNJ

Le fait de tenir le compte des actions et des choix des PJ en plus de tous les mutants, du gros prêtre, de son assistant et des Portemarteaux sera sans nul doute très éprouvant pour le MJ. Pour vous aider tout au long de ce passage, utilisez les conseils suivants qui vous permettront de déterminer ce que les PNJ sont le plus susceptibles de faire, en supposant qu'ils aient survécu au conflit initial (s'il y en a eu un) avec les mutants. Assurez-vous que le père Johannes et Nils survivent. Ces deux personnages ont encore un rôle à jouer dans le développement de l'aventure. Tous les autres ne sont que chair à canon.

Le père Johannes

La perspective de voir attaquer des hommes-bêtes est plus que le prêtre n'en peut supporter, et il ordonne à ses Portemarteaux d'apprêter leur véhicule pour s'enfuir. Aucun des Portemarteaux ne pense qu'il s'agit d'une bonne idée, **mais ils obéiront** aux ordres du prêtre à moins que les PJ ne convainquent ce dernier qu'il s'agit d'une idée ridicule (un **test d'Intimidation** fait l'affaire). Même s'ils n'y parviennent pas, il faut environ dix minutes pour préparer l'attelage, et l'assaut contre l'auberge aura commencé bien avant. À ce moment-là, Johannes s'enfuit dans l'auberge et va se terrer dans une des chambres jusqu'à ce que l'attaque soit terminée.

Nils

Au début, Johannes ordonne à Nils de rester à ses côtés, mais une fois que le prêtre obèse est parti se cacher, l'initié agit comme bon

lui semble. Il suit les ordres des PJ et fait de son mieux pour défendre l'auberge.

Les Portemarteaux

Klaus et Ernst sont dévoués à la protection du père Johannes et leur premier réflexe est de l'emmener en lieu sûr. Une fois Johannes enfermé à clef dans sa chambre, les Portemarteaux se tournent vers n'importe quel personnage martial et suivront ses ordres : un noble, un soldat ou tout individu ayant une expérience du combat est un choix acceptable. En l'absence de tels personnages, les Portemarteaux prennent position sur les murs pour tuer tout homme-bête qui aurait l'idée de les escalader.

Lorinoc

S'il n'aime guère les PJ – même s'il y a des elfes parmi eux – Lorinoc réalise qu'il doit s'en mêler s'il veut passer la nuit. Il acceptera des ordres de tout chef qui se détache clairement du groupe, mais si nul ne s'avance, il court au portail, monte à la tour de garde et fait pleuvoir les flèches sur les hommes-bêtes.

Les mutants

Les mutants se tournent vers Feodor. S'il est encore vivant, il place ses hommes sur les murs pour repousser toute tentative visant à les escalader. S'il est mort, les mutants se tournent vers les PJ pour recevoir leurs instructions. Lena, Feodor et Piers utilisent tous le tunnel secret pour s'échapper si les hommes-bêtes parviennent à enfoncer la porte ou à passer les murs.

Ressources

Il n'y a pas grand-chose d'utile dans l'auberge. Les croisés ont pris presque tout ce qui avait la moindre valeur. En fait, la seule ressource réelle dont disposent les personnages, c'est le coche. Ils pourraient se tasser à l'intérieur et tenter une percée, mais ils devraient alors protéger les chevaux contre les coups d'épée cruels des horreurs corrompues qui les attendent dehors.

Tactique des hommes-bêtes

Une fois que les hommes-bêtes arrivent, ils abattent quiconque se trouve à l'extérieur de l'enceinte et passent par les portes si elles sont ouvertes. En supposant que les PJ aient fermé les portes, les hommes-bêtes se divisent en petits groupes. Des escouades composées de six gors et trois ungors attaquent chacune par le nord, l'ouest et le sud. La position de l'auberge à l'intérieur de l'enceinte rend une pénétration par l'est improbable. Les hommes-bêtes commencent par lancer leurs grappins et par pousser les ungors et les brays en première ligne pour effectuer leur assaut initial. Si ces hommes-bêtes faibles échouent, les gors prennent leur temps, attaquant par vagues, un mur à la fois, espérant affaiblir les défenseurs jusqu'à ce qu'ils puissent lancer un autre assaut concerté. Au cours de la nuit, d'autres hommes-bêtes arrivent (autant que vous le désirez) pour remplacer ceux qui sont tombés.

Gérer le siège

Il se passe beaucoup de choses pendant cette bataille et si les PJ ont conclu ne serait-ce qu'une alliance temporaire avec les mutants, ils devraient être capables de repousser l'assaut initial. Sinon, cette lutte désespérée pourrait sonner le glas des personnages et les PJ auront probablement besoin de dépenser des points de Destin pour survivre.

Le meilleur moyen de gérer ce combat est de concentrer votre attention sur les personnages joueurs. Décrivez la bataille qui fait rage autour d'eux de manière narrative et ne vous souciez pas d'effectuer des tests pour tous les combattants. Pour déterminer la progression de la bataille, supposez que pour chaque homme-bête abattu par les PJ, les Portemarteaux tuent chacun un homme-bête, et les mutants 1d5 à eux tous. Pour chaque round où aucun homme-bête n'est tué, un mutant est abattu et il y a 20 % de chances qu'un des Portemarteaux soit tué. Vous pouvez adapter les victimes en fonction des actions des PJ, récompensant les idées judicieuses ou pénalisant les défenseurs pour leurs erreurs grossières.

Naturellement, vous pouvez si vous le désirez gérer le siège comme un combat normal. La meilleure méthode consiste alors à diviser les mutants entre les joueurs, qui pourront les contrôler et auront quelque chose à faire en attendant la prochaine action de leurs personnages.

S'échapper

Cette situation est particulièrement critique et à moins que les personnages ne soient tous des combattants aguerris, ils pourraient fort bien trouver la mort dans cette auberge perdue dans les bois. Les PJ pourraient de manière compréhensible avoir envie de fuir. Si c'est le cas, ils doivent s'échapper avant l'arrivée des hommes-bêtes. Sinon, leur seule chance réelle est de se faufiler par le tunnel secret du puits. Au début, les PJ ne seront pas suivis, du moins jusqu'à ce que les hommes-bêtes réalisent qu'il n'y a rien ou presque d'intéressant dans l'auberge. Les hommes-bêtes se déploieront alors pour rattraper et dévorer les fuyards. La plupart



des mutants survivants, s'il y en a, connaîtront un sort abominable et finiront en festin pour les monstres. Si les PJ ont bien traité Lorinoc, celui-ci peut les aider à s'enfuir et les aider à se cacher dans la forêt, leur donnant une chance de survivre à la nuit et à l'attaque. Pour que le père Johannes et sa suite s'enfuient également, il faut que les PJ aient pensé à les prendre avec eux et soient parvenus à convaincre Lorinoc de les aider, ce qui nécessite un **test de Charisme Assez difficile (-10)**.

Sauvés!

Que les PJ soient encore en train de combattre les hommes-bêtes à *la Paye du Moissonneur* ou qu'ils courent pour sauver leur vie dans la Drakwald, des monstres sur les talons, ils trouvent le salut quand cette nuit de tempête cède la place à une journée pluvieuse. Un groupe de gardiens tribaux de l'Athel Loren est venu dans l'Empire pour enquêter sur le sort des elfes sylvains disparus qui devaient revenir de la cérémonie dans la forêt de Laurelorn. Les elfes ne font qu'une bouchée des hommes-bêtes survivants, qu'ils soient aux portes du relais ou en train de harceler les PJ dans la forêt. Ils les criblent de flèches avant de se précipiter tels des spectres au milieu d'eux, tranchant leurs gorges à coup d'épée pour mettre un terme aux souffrances de ces abominations.

Coriael

Capitaine elfe sylvain mâle (ex-Sergent, ex-Gardien tribal)

Coriael a tout vu. Il a combattu les hommes-bêtes, les mutants et les Kurgans. Il a servi d'intermédiaire avec les chefs humains durant la récente Incursion du Chaos et a communiqué avec les Impériaux comme avec les Bretonniens. Il a autant de mépris pour les humains que Lorinoc, mais il s'est résigné à l'idée qu'ils ne disparaîtront pas et que les elfes doivent rester en bons termes avec eux pour survivre. Il n'est pas du genre à agir de manière irréfléchie ou susceptible de courroucer ses suzerains une fois rentré chez lui. Il traite les humains avec un amusement distant et plein de condescendance.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
68	63	51 (5)	48 (4)	61	46	56	54

Compétences : Commandement (Soc +10), Commérage (Soc), Connaissances académiques (stratégie/tactique) (Int +10), Connaissances générales (elfes) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag +20), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (eltharin, reikspiel, tiléen) (Int), Lire/écrire (Int), Natation (F), Perception (Int +10), Pistage (Int), Soins des animaux (Int), Survie (Int)
Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Grand voyageur, Maîtrise (arcs longs), Parade éclair, Rechargement rapide, Sang-froid, Sur ses gardes
Traits : Vision nocturne

Combat

Attaques : 3; **Points de Destin :** 1; **Mouvement :** 5; **Points de Blessures :** 18
Armure (légère) : armure de cuir complète (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes : arc elfique et 20 flèches (1d10+3 ; portée 36/72; rechargement gratuit, perforante), arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 78, 1d10+6), bouclier (1d10+4, défensive, spéciale)

Dotations

Coriael porte une armure complète en cuir coloré de manière à se fondre dans son environnement. Il a sur les épaules une longue cape maintenue en place par une épingle d'argent. Il voyage léger, avec une gibecière remplie de quelques cataplasmes médicinaux, de nécessaires antipoison et de nourriture séchée. Coriael se déplace rarement sans sa troupe de loyaux compagnons composée de dix guerriers tribaux.

Guerriers tribaux (10)

Guerriers tribaux elfes sylvains (mâles et femelles)

Ces guerriers sont compétents et expérimentés dans la lutte contre les humains, les hommes-bêtes et autres créatures qui font intrusion dans leurs foyers des bois.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	54	31 (3)	34 (3)	48	41	39	24

Compétences : Connaissances générales (elfes) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag +20), Fouille (Int), Langue (eltharin, reikspiel) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Acuité visuelle, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Tireur d'élite
Traits : Vision nocturne

Combat

Attaques : 1; **Mouvement :** 5; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10), arc elfique et 16 flèches (1d10+3 ; portée 36/72; rechargement gratuit, perforante)

Dotations

Les gardiens tribaux portent des vestes en cuir bouilli sous leurs capes vert sombre. Ils ont d'excellentes épées et dagues dans des fourreaux suspendus à leurs ceintures, et des carquois pleins de flèches sur le dos.

Gérer les elfes sylvains

Les elfes sylvains, au nombre de onze, mâles et femelles, se trouvent face aux PJ. Leur chef est Coriael, un guerrier tribal fier et à l'aspect froid dont un œil est dissimulé par une mèche de cheveux noirs. Si Lorinoc est avec les PJ, il dit : « *Mes amis, vous êtes en danger ici. D'autres hommes-bêtes approchent. Beaucoup d'autres. Venez avec nous et nous vous mènerons en lieu sûr et panserons vos blessures.* » Sinon, Coriael considère froidement les PJ et se retire dans la forêt sans faire cette offre, bien que les PJ soient libres de les suivre et que les elfes sylvains se déplacent assez lentement pour qu'ils puissent le faire. L'offre, qu'elle soit ouvertement déclarée ou implicite, ne s'étend pas aux mutants, et tous ceux qui tentent de suivre sont abattus. Les elfes permettent cependant au père Johannes, à Nils et aux Portemarteaux de les accompagner s'ils sont encore en vie.

Si les PJ avaient de la sympathie pour Lena ou les autres mutants et s'ils pressent Coriael de les laisser les accompagner ou s'indignent de la violence dont il fait preuve envers eux, Lorinoc répond que les mutants sont une perversion de l'ordre naturel et doivent être purifiés. « *Leurs vies ne sont que misère. C'est la miséricorde qui nous pousse à y mettre un terme.* »

S'ils lui demandent pourquoi il intervient en leur faveur, il dit que les elfes ont toujours respecté leur alliance avec l'Empire. « *Nous ne laisserions pas des innocents mourir s'il était en notre pouvoir de l'éviter.* » Les personnages du groupe ont droit à un test

d'Intelligence Assez difficile (-10) pour réaliser que les elfes cachent quelque chose. S'ils obtiennent deux degrés de succès, ils comprennent que les elfes sylvains n'aiment pas le père Johannes. Si le groupe des PJ compte un ou plusieurs elfes, le test est de difficulté Moyenne (+0).

Développement

Les personnages ont deux options principales. Ils peuvent accompagner les elfes sylvains ou partir de leur côté. Le père Johannes est reconnaissant aux PJ de leurs vaillants efforts et les suivra. Il n'est pas particulièrement chaud pour accompagner les elfes, qu'il considère comme des païens adorateurs d'arbres auxquels on ne peut faire confiance. Il dit qu'il connaît des histoires de gens qu'on a emmenés dans les bois et qu'on n'a plus jamais revus, et qu'il ne veut pas partir avec eux. Les elfes sylvains ne se soucient nullement de savoir si les PJ les accompagnent ou non, mais s'ils sont favorablement disposés envers eux, ils pourraient mentionner le fait que d'autres hommes-bêtes rôdent dans les environs quand le père Johannes demande aux Portemarteaux ou aux PJ de préparer le coche et de l'emmener à la prochaine ville. Confronté à ces faits, Johannes peut devenir plus sensible à l'idée de suivre les elfes si les personnages réussissent un **test de Charisme** ou d'**Intimidation**.

Quoi qu'il en soit, le père Johannes leur offre de l'or pour devenir ses gardes du corps. *« Je ne veux pas continuer tout seul. Je donnerai à chacun d'entre vous un des anneaux que je porte aux doigts. »* Un **test d'Évaluation** réussi révèle que ses anneaux valent en moyenne 10 co et il en a beaucoup.

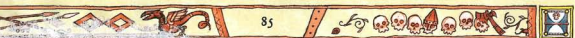
Il n'est pas nécessaire que les PJ accompagnent les elfes sylvains : ils les retrouveront ultérieurement dans cette aventure et le long de cette campagne. La Drakwald est effectivement pleine d'hommes-bêtes, et les PJ peuvent croiser de nouveau ces horreurs sur la route d'Altdorf si vous le désirez. Peu après s'être mis en route, les PJ tombent sur le campement de la Croisade, comme décrit dans la **Troisième partie**. Le père Johannes décide qu'il doit en savoir plus sur cette Croisade, et lui et les survivants de sa suite leur emboîtent le pas. Johannes peut offrir d'engager les PJ en tant que gardes du corps, comme décrit plus haut.

ANIMOSITÉ RACIALE

En raison de leur méfiance instinctive vis-à-vis des elfes, tous les PJ nains soupçonneront ceux-ci de duplicité quoi qu'il advienne. Les elfes sylvains, eux, traiteront les nains comme des animaux sauvages étranges et indignes de confiance. Non seulement ils ne les aiment pas, mais ils les craignent. La plupart n'en ont jamais vu en chair et en os.

Un voyage dans les bois

Les elfes sylvains emmènent les PJ au nord-est dans les bois, longeant tout d'abord la route qu'ils disent surveillée par les hommes-bêtes, puis continuant tout droit tandis qu'elle tourne vers



QUE PRÉPARENT LES ELFES SYLVAINS?

Il est vrai que les elfes sylvains sont entrés dans l'Empire pour trouver Lorinoc et les éventuels autres survivants, mais ils ont également appris l'existence de la Croisade de l'Enfant au cours de leur voyage et ils sont troublés par les bouleversements que semble créer cette foule. Avant de retourner en Athel Loren, ils ont l'intention d'aller en éclaireurs au campement et d'évaluer les objectifs et la composition de la Croisade. Ils ne le révèlent pas aux PJ car les elfes sylvains ignorent s'ils sont ou non affiliés à cette foule.

le sud. Ils se déplacent rapidement et en silence, sans torche ni lanterne dans la forêt trempée, encadrant Johannes, Nils et les PJ. Johannes ralentit très vite l'allure. Même dans des circonstances idéales, il peut à peine marcher, et ils se trouvent là en terrain difficile. Il s'appuie lourdement sur son bâton et sur Nils, qui croule déjà sous le poids de son marteau d'office.

Si les PJ l'aident, les choses s'accélèrent, mais la tâche n'a rien de plaisant. À cause de tous ces efforts, Johannes empeste littéralement, et il est particulièrement ingrat. « *Attention où vous marchez! Allez, soulevez! Plus haut! Tenez-moi bien, que Sigmar vous maudisse!* » Pour couronner le tout, Johannes semble avoir attrapé froid à cause de la pluie. Il éternue à intervalles réguliers. Les elfes se montrent étrangement patients vis-à-vis de la progression de Johannes. On lit du mépris dans leur regard, mais ils ne disent rien.

Au bout du compte, après quelques heures de voyage, les elfes sylvains s'arrêtent dans une clairière. Lorinoc, s'il est là, s'entretient avec Coriael et peut témoigner en faveur des PJ. Il raconte son histoire et la mort de ses compagnons, puis rapporte au capitaine tout ce que les PJ lui ont dit à l'auberge concernant leur présence et leur but dans la Drakwald, insistant particulièrement sur leur intérêt pour la Croisade s'ils l'ont mis au courant. Quand il en a terminé, ou si Lorinoc n'est pas présent, Coriael interroge les PJ pour connaître leur histoire. Il leur demande d'où ils viennent, où ils vont et ce qu'ils ont l'intention de faire. Coriael tente de déterminer s'il peut ou non faire confiance aux PJ et s'il peut les recruter pour sa mission de reconnaissance. S'ils répondent évasivement, ils sont laissés en liberté; on leur donne des potions de soins et on les laisse aller. Sinon, Coriael invite les PJ à accompagner ses hommes, sentant bien que des humains seront mieux à même que son équipe de s'infiltrer dans le campement puis de lui rapporter leurs découvertes. Coriael est déçu si les PJ refusent, mais il les laissera néanmoins partir dans ce cas.

Rattraper Karl

Qu'ils soient en compagnie des elfes sylvains, du prêtre ou tous seuls, les PJ finiront par rattraper la Croisade et par poursuivre leur chemin jusqu'à Altdorf. La Croisade est actuellement installée aux portes d'une minuscule ville du nom de Gootten.

SI LES PJ TOMBENT SOUS LE CHARME DE KARL

Il est judicieux dans ce cas d'arrêter là la session de jeu (ou au moins de faire une pause) pour permettre aux joueurs de réfléchir à ce que cela signifie pour leurs personnages. Son aura n'altère pas leur personnalité, mais fait simplement de Karl le centre de leur univers. Ils veulent l'aider de toutes les façons possibles et empêcher qui que ce soit de lui faire du mal. Ils doivent cependant le faire d'une manière cohérente avec l'interprétation qu'ils ont donnée de leurs personnages jusqu'ici.

Par ailleurs, il peut être utile de leur rappeler que comme ils aiment désormais Karl énormément, ils devraient être encore plus motivés par la réussite de la mission qui leur a été confiée au **Chapitre I**, en particulier s'ils cherchent un éventuel cultiste parmi les adorateurs du garçon.

On trouve partout les preuves évidentes du passage du culte : fermiers en colère se plaignant des champs dévastés et du bétail volé, aubergistes dont la moitié du personnel a disparu, symboles du culte et pamphlets peints et collés sur toutes les granges et tous les arbres.

Le père Johannes est absolument exténué, et si les PJ veulent qu'il continue, il va falloir qu'ils aident tour à tour le pauvre Nils à le porter. Johannes n'est pas le moins du monde reconnaissant et se plaint à chaque sursaut et à chaque cahot. Lui trouver une charrette serait une véritable bénédiction. Cependant, il s'agit d'une mission difficile. La Croisade a déjà emporté tout ce qui n'était pas cloué sur place.

S'ils sont en compagnie des elfes sylvains, les PJ découvrent que leurs nouveaux compagnons font de leur mieux pour dissimuler leurs traits sous les capuchons de leurs capes et restent à distance des autres voyageurs. Si les personnages veulent rejoindre d'autres voyageurs, les elfes sylvains s'y refusent et se séparent d'eux.

Cette bonne vieille religion

Quelques heures après midi, le groupe atteint Gootten, une petite ville agricole située dans une partie essartée de la forêt, à un kilomètre et demi environ de la route principale. La Croisade a établi son campement de l'autre côté de la ville, dans des champs entourés des trois côtés par la forêt, le quatrième donnant sur la ville. C'est une mer tentaculaire de tentes, de chariots et de chevaux que les PJ aperçoivent au-delà de la ville.

Toutefois, la plupart des croisés semblent être en ville. Environ un millier de personnes, qu'il s'agisse de fanatiques ou de villageois, sont regroupées sur la place centrale. La ville est minuscule, comptant une quinzaine de bâtiments largement espacés, et les PJ voient la place et la foule de très loin. Les fermiers et autres habitants du cru se dirigent par groupe de deux ou trois vers la ville pour voir à quoi rime tout ce chambardement. Le père Johannes lui aussi veut s'approcher. Après tout, c'est sur ce phénomène qu'il est venu enquêter.

Une estrade de bois et une tente ronde et bleue ont été érigées sur la place. Quatre croisés portant des robes et des ceintures bleues sont agenouillés, supportant un bouclier nain. Un autre homme (Helmut, bien que les PJ ne le sachent pas encore) fait sortir une petite silhouette de la tente et l'aide à monter sur le bouclier. Les quatre croisés se lèvent et montent sur l'estrade afin que tous puissent voir la silhouette. Il s'agit bien sûr de Karl. À sa simple vue, une vague d'émerveillement parcourt la foule.

Les PJ n'entendent pas ce que dit Karl à moins qu'ils ne s'approchent à un minimum de 20 mètres. S'ils le font, ils doivent réussir un **test de Force Mentale Très difficile (-30)** pour éviter de tomber sous son charme (voir encadré). S'il y a des elfes parmi les PJ, ils le sentent et l'entendent à 40 mètres, et doivent réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10)** pour éviter de tomber sous son charme. Le test est **Facile (+20)** pour les nains et **Moyen (+0)** pour les halflings.

Quand Karl lève le bras et parle, la foule devient tout à fait silencieuse, s'efforçant d'entendre ses moindres paroles, puis l'acclamant avec vigueur quand il en a terminé, instantanément convertie. Quelques rares habitants ne sont pas convaincus et argu-






mentent, tentant de tirer leurs amis de leur délire. Quelques disputes violentes éclatent tandis que les croisés ramènent l'Enfant dans sa tente.

En arrière-plan, les villageois nouvellement convertis donnent généreusement aux croisés le contenu de leurs garde-manger et de leurs granges. Même un prêtre de Sigmar à l'air austère apporte tous les ornements de son temple à la foule.

Le père Johannes

En supposant que le sigmarite soit toujours avec les PJ, il leur fait signe de s'approcher, les yeux brillants de cupidité. En chuchotant, il ordonne aux PJ de l'aider à enlever l'Enfant, leur promettant de l'or et des contacts influents une fois qu'ils l'auront aidé à emmener Karl à Altdorf. Nils semble troublé mais ne dit rien.

Les elfes

Si Lorinoc ou Coriael est présent, il en a le souffle coupé. Si les PJ continuent d'avancer, on leur dit de s'arrêter. « *N'approchez pas. Il y a là un grand danger. Je n'ai jamais vu d'aura de pouvoir aussi puissante que celle qui entoure cet enfant.* » Lui et les autres elfes observent la foule en silence à une distance de cinquante mètres, le visage grave. Bien qu'il avertisse les PJ, il ne les empêchera pas physiquement de s'approcher. Il y a trop d'autres humains aux alentours pour qu'il prenne le risque de les malmener.

Quand le garçon en a terminé, les PJ entendent leurs alliés qui parlent entre eux dans leur propre langue, l'air particulièrement sérieux. Les personnages qui parlent eltharin les surprennent à se disputer sur la nature de l'Enfant, certains d'entre eux affirmant que le garçon est une source d'énergie magique, d'autres suggérant que c'est un mutant, tandis que certains soupçonnent qu'il peut y avoir du vrai dans les affirmations des humains, bien qu'on fasse rapidement taire ces derniers.

Avant que les PJ aient une chance de répondre, Coriael s'approche d'eux avec une expression dure sur le visage.

« Très troublant. Cette histoire va plus loin que le simple fait de réparer les torts qui nous ont été faits, à nous et à notre forêt. Un pouvoir tel que celui-ci menacerait la totalité du pays si on le laissait se déchaîner dans les domaines de l'Homme. Si on laisse cet enfant, cette abomination contre nature, atteindre l'âge adulte, la guerre et la démence se répandront dans le Vieux Monde. Il est trop puissant et trop naïf pour savoir à quelles ignobles fins les hommes qui l'entourent comptent l'utiliser. Cet enfant est une arme, et en vérité, il est aussi innocent qu'une arme, mais celui qui le contrôle risque de devenir la plus dangereuse puissance que le monde ait jamais connu. L'Enfant doit mourir. »

Coriael veut camper dans les bois jusqu'au crépuscule et tuer Karl ce soir même. Il peut garder le père Johannes en otage et envoyer les PJ en éclaireur dans le camp auparavant pour découvrir où dort l'enfant. Les elfes affirment qu'ils s'occuperont du reste. Coriael ne laissera pas les PJ participer au meurtre. Il dit que le pouvoir de l'Enfant est trop grand. Si les PJ s'approchaient assez de lui pour le tuer, ils tomberaient sans nul doute sous son charme.

Leur plan consiste à se retirer dans les bois à l'est du camp en gardant Johannes en otage tandis que Nils et les PJ explorent le camp. Ils attendront que les PJ reviennent leur indiquer l'endroit où dort Karl, puis s'infiltreront dans le camp pour le tuer. Lorinoc dit que quand les PJ auront trouvé l'endroit, ils n'auront qu'à revenir dans les bois à l'est du campement et que les elfes les trouveront.

Si les PJ refusent de participer, les elfes tentent de tuer Karl sans eux. Ensuite, ils chercheront une occasion de tuer les PJ sans risquer leurs propres vies. Remarquez que cette issue aura de dangereuses répercussions sur le reste de la campagne: vous devriez donc garder à l'esprit la relation hostile qui existe entre les elfes et les PJ lors de leurs futures rencontres.

Remarquez que le père Johannes, s'il est avec le groupe, n'entre pas dans le campement. Toutefois, le prêtre attire l'un des personnages à l'écart et lui fait la proposition évoquée plus haut. Il envoie également Nils avec eux si le garçon est toujours en vie, afin de s'assurer que les PJ ne le doublent pas.

Les PJ sont seuls

Au cas fort improbable où les PJ seraient seuls, ils se retrouveront ou non sous le charme du garçon en fonction du résultat de leur test. Quoi qu'il en soit, les PJ peuvent vouloir fouiner un peu par eux-mêmes, et vous pouvez jouer la section qui suit à peu près telle qu'elle a été écrite. Toutefois, les elfes sylvains ont suivi les PJ et rôdent désormais à l'orée du campement, attendant le moment propice pour frapper et se montrer plus tard dans la nuit.

Maintenir le cap

À partir de là, il y a toutes sortes de possibilités pour que les choses tournent au vinaigre, toutes dépendant de qui accompagne les PJ au moment de leur arrivée. Les PJ peuvent trahir les elfes ou le prêtre, ou même se trahir entre eux. Il est impossible de prévoir ce que feront vos joueurs à partir de là: le meilleur conseil qu'on puisse vous donner, c'est de laisser les choses se dérouler de façon naturelle. Gardez à l'esprit les motivations et les buts des personnages quand ils décident de la façon dont ils vont agir.

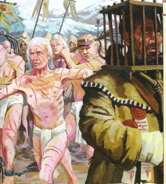
TROISIÈME PARTIE: LA CROISADE

Une fois que les PJ ont choisi ce qu'ils allaient faire, et pour le compte de qui, le décor de leur plan d'action est composé de la ville, du camp et des bois. Cette partie de l'aventure est plus libre que les précédentes, les PJ étant amenés à explorer et à fureter: vous trouverez donc essentiellement des descriptions des endroits où ils peuvent aller, et des individus et événements qu'ils peuvent voir. Laissez les PJ suivre leur flair, mais gardez à l'esprit le fait que bien que les PJ ne le sachent pas, le temps leur est compté. Le rassemblement de la place publique s'est déroulé aux environs de trois heures de l'après-midi. Orlock le Fou, le stryge décrit dans le contexte de l'aventure, attaque le campement juste après minuit.

La ville

Gootten est une communauté agricole typique de l'Empire. On y trouve une taverne, un petit temple dédié à Sigmar, un sanctuaire de Shallya, une boutique, un moulin, une échoppe de forgeron et quelques maisons individuelles avec de petits jardins particuliers qui ont déjà été pillés.

Pour le moment, la ville est quasiment déserte. Presque tous les habitants se sont rendus au campement des Disciples de l'Enfant, emportant avec eux toute leur nourriture, leur boisson et leurs possessions transportables. Seuls quelques rares et tristes individus qui ne sont pas tombés sous le charme de Karl sont restés là, à pleurer sur la disparition de leurs proches et de leurs biens. Ces



gens se terrent et se cachent des PJ ou les menacent en croyant qu'ils font partie de la Croisade.

Si les PJ tentent de fouiller ou de piller une des maisons vides, ils ne trouvent pas grand-chose de précieux. Les gens qui vivaient là étaient déjà pauvres. Quelques meubles bon marché et objets personnels ont été abandonnés, mais pas grand-chose d'autre.

Le campement

C'est le premier contact direct des PJ avec la Croisade de l'Enfant, et il devrait être mémorable. Le camp est un endroit surpeuplé, sale, bourdonnant d'activité et particulièrement bizarre. Des croisés sont occupés à cuisiner, à manger, à se laver, mais aussi à prier, à accomplir des cérémonies religieuses, à faire la lessive, à se toiletter les uns les autres, à essayer de dormir, à prêcher, à parler de l'Enfant, à débattre de points de doctrine, à accueillir les nouveaux convertis dans le troupeau, etc.

Les installations sanitaires sont abominables. On marche dans les immondices et l'air est lourd de relents nauséabonds. Des nuages de mouches se déplacent dans tout le camp, harcelant les passants. Seuls quelques camps bien organisés ont des latrines, et les autres s'accroupissent là où ils peuvent – raison de plus pour les PJ de regarder où ils mettent les pieds.

La plupart des fanatiques sont aussi crasseux et puants que leurs campements, et beaucoup sont malades. (Utilisez le profil de **Propriétaire** de *WJDR*, page 233, pour un croisé standard.) La promiscuité et le manque d'hygiène ont déjà fait leur effet, sans doute aggravé par la présence d'innombrables vermines qui détalent dans les immondices. Les éternuements, les raclements de gorge et les gémissements forment le fond sonore.

L'agencement du campement est plutôt hétéroclite, mais on peut y trouver un certain ordre. Les quartiers de Karl sont au centre, et le camp s'étend depuis ce noyau en cercles concentriques dont le prestige va décroissant. Plus on se trouve proche des quartiers de Karl, plus on est placé haut dans l'ordre hiérarchique. Cet ordre est souvent établi par la violence, et les factions les plus proches du centre sont composées d'individus rudes ou ayant beaucoup de contacts. Ceux qui se trouvent à l'extérieur sont les membres les plus misérables ou les plus récents de la communauté.

Tous les habitants du campement ne sont pas des disciples dévots de Karl. Certains ne sont là que pour chercher des proies faciles. Certains espèrent profiter des efforts de Karl pour accéder à la gloire. D'autres sont des espions de l'Empire, du culte de Sigmar ou d'autres religions rivales. Certains sont des criminels ou des arnaqueurs venus là pour plumer les adeptes naïfs et faisant de leur mieux pour ne jamais rester dans le coin quand Karl montre son visage, afin d'éviter d'être convertis. Certains vendent simplement des biens et des services à la foule. On trouve toutes sortes de marchands dans le campement. Les PJ peuvent acheter, vendre et échanger ici comme dans une ville, mais ils ne pourront acheter que des objets de qualité courante ou médiocre. Un camp strigany chamarré s'est établi à l'orée du campement, offrant ses services pour aiguiser les lames, dire la bonne aventure, raccommoder les vêtements, et autres.

Des groupes de croisés mal équipés et représentant les diverses factions patrouillent régulièrement dans le camp (ou du moins dans la zone qui leur a été attribuée), armés de gourdins et d'épées médiocres et portant des armures de bric et de broc. (Utilisez le profil du **Bandit** de *WJDR* page 231 pour représenter les PNJ croisés militants.)

SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE AU CAMPEMENT

Utilisez les événements suivants pour ajouter à l'atmosphère du campement. Vous êtes libres d'en utiliser autant que vous voulez.

- Des croisés chargés de l'approvisionnement reviennent en riant et en criant d'une ferme proche qu'ils viennent de piller. Ils poussent quelques vaches devant eux, portent des poulets vivants sous leurs bras et boivent à des pichets d'alcool qu'ils ont dérobés.
- Un homme est occupé à prier Karl pour la guérison de sa femme. Celle-ci est étendue derrière lui, tremblante et en sueur, la peau de la couleur de l'urine et le ventre gonflé.
- Six croisés à l'allure de brutes bousculent un marchand de bougies. Ils lui disent que toutes les bougies doivent être bleues en l'honneur de Karl. Ils confisquent les bougies blanches. « *Ces bougies vont être détruites.* »
- Un groupe de flagellants nus, le corps peint, traverse le camp en se fouettant à l'aide de branches et en chantant à chaque pas : « *Karl est Sigmar! Sigmar est le seul dieu! Karl est Sigmar! Sigmar est le seul dieu!* »
- Un groupe d'hommes pousse des cris et des acclamations autour d'un baquet où deux rats se disputent un morceau de viande. On prend des paris et des pièces de cuivre changent de mains.
- Une femme impudique se tient à l'entrée d'une tente, reluquant tous les hommes qui passent. Elle demande à un des PJ : « *Tu viens prier avec moi, mon frère?* »



L'enceinte de Karl

0 1 2 3 4 5
Échelle en mètres

Légende

1 — *Corral*
2 — *Chevaliers d'Eisenbach*
3 — *Tente d'Eisenbach*
4 — *Tente d'Helmut*
5 — *Tentes des lanciers*
6 — *Tentes des archers*
7 — *Tente des gardiens du temple d'Helmut*
8 — *Tente de Karl*
9 — *Tentes des hallebardiers*
10 — *Tente de Krieger*
11 — *Tente des PJ (si nécessaire)*
12 — *Tente des gardes de Jan*
13 — *Tente de Jan*

Les lanciers de Wilhelm Eisenbach (cf. page 93) font également deux patrouilles de jour, vêtus de la livrée de sa maison, l'insigne du Marteau et du Cœur épinglé sur la poitrine. Ce sont des soldats professionnels, armés jusqu'aux dents et en armure. Un tour complet du camp leur prend quatre heures. Ils en font un le matin et un l'après-midi.

S'ils ne sont pas encore sous le charme de Karl, les PJ peuvent craindre de se retrouver brusquement face à face avec l'Enfant. Laissez-les s'inquiéter. Cela ne se produira pas… du moins pas encore.

Ahmed

Quand les PJ passent devant le camp des strigany, le fils d'Ali, le chef du camp, un jeune homme aux yeux brillants du nom d'Ahmed, les accoste en leur offrant d'un voix haut perchée les services de ses compatriotes. Ahmed aura son importance plus tard, et il doit donc être introduit dès à présent, mais il ne faut pas le faire *paraître* important. Faites-en plutôt un vrai enquiquineur. Chaque fois qu'ils traversent le campement, il devrait les trouver à un moment où un autre.

« Un petit coup de meule pour l'épée de ces messieurs? Besoin de faire raccommoder votre cape? De polir votre armure? Un sou seulement. Vous voulez connaître votre avenir? Madame Mira sait tout, pour deux sous seulement. Un rat rôti? Tout frais de cette semaine. Un sou seulement. »

Groff le boucher

Groff le boucher est un Marienbourgeois amical et corpulent à l'apparence négligée et doté d'une voix et d'un rire tonitruants. Il offre ses services de boucher bon marché et relativement propre à ceux qui lui apportent du gibier ou du bétail « libéré ». Il prend sa part sur chaque animal en guise de paiement et revend ses produits aux adeptes du culte. Il a un vilain furoncle violacé sur la lèvre. Son échoppe est toujours pleine d'activité et les proches conseillers de Karl viennent tous lui acheter leur viande. Il semble connaître tout le monde mais il n'est pas très bon pour les commérages, car il n'a rien de méchant à dire sur qui que ce soit. *« Ah oui, le capitaine Krieger. Rude gaillard. Le sel de la terre, pour sûr. Amateur de bons rognons. De foie aussi, s'il est frais. »* Voilà le genre de chose qu'il peut dire sur à peu près n'importe qui.

Groff s'avère être un adepte de Nurgle au **Chapitre IV** : l'introduire en tant que personnage amical qui vend de la viande meilleure que la moyenne lors de ce chapitre permet de le mettre habilement en place pour plus tard.

La Paye de Karl

On surnomme *Paye de Karl* deux grands chariots remplis à ras bord de fûts de bière, de whisky et d'eau-de-vie. Une bannière est suspendue à l'arrière, peinte d'un symbole représentant une faux reposant sur une gerbe de blé et des mots « Paye de Karl ». Les PJ devraient reconnaître l'emblème de l'auberge fortifiée où ils ont rencontré Nils. Six soldats de l'ancienne garnison de l'auberge font office de videurs auprès des chariots de bière, ce qui fait que l'endroit est relativement calme.

Le propriétaire, Rudi Margelt, et sa femme Hanna, forment un couple affairé au visage rougeaud et à l'attitude à la fois gaie et sérieuse. Ils semblent trop occupés pour parler. Il y a toujours de l'agitation auprès de leur chariot de bière. Toutefois, si les PJ mentionnent le fait qu'ils ont visité l'ancienne *Paye du Moissonneur*, Rudi leur accorde plus d'attention. Il réagit à peine s'ils lui disent que l'endroit a été attaqué par les hommes-bêtes.






« Des hommes-bêtes ? C'est bien dommage, mais voilà ma taverne maintenant, et je sers les serviteurs du Fils de Sigmar de la seule façon que je connaisse. » La seule chose qui l'intéresse, c'est de savoir s'ils ont trouvé sa pipe. *« Dans toute cette excitation, je l'ai abandonnée et elle me manque. Jamais eu une pipe qui tire aussi bien ou qui ait un goût plus doux ».*

Si les PJ ont la pipe et la lui donnent, Rudi est extrêmement reconnaissant. La maison leur offre une tournée et, désormais, ils ont toujours droit à une remise de 50 %. Il leur transmet également toutes les rumeurs du campement sans même avoir à faire de **test de Commérage**. Il leur trouve un logement décent, des marchands de meilleure qualité, et les aide en fait à s'installer. Hanna, elle, est mécontente. *« Il avait presque perdu cette dégoûtante habitude, et voilà que vous lui redonnez le vice. »*

S'ils ne donnent pas la pipe à Rudi, celui-ci reste une bonne source de rumeurs – tant qu'ils continuent à consommer – mais il ne sera pas aussi serviable.

Enceinte de Karl

Au centre du camp, mais plus près des bois que des champs, se trouvent les quartiers de Karl. Cette large zone entourée d'un enclos est protégée des regards par des draps de lin tendus entre des rangées de poteaux enfoncés dans le sol meuble. Il n'y a qu'une ouverture dans l'enclos, bien gardée par huit des hallebardiers de Krieger. À l'intérieur, des duos de hallebardiers patrouillent près de l'enclos de lin à intervalles de vingt mètres.

Dans l'enclos se trouvent les tentes des dirigeants du culte, Helmut, Jan (Tobias), Eisenbach et Krieger, ainsi que des tentes qui servent de caserne aux hallebardiers de Krieger, aux chevaliers et aux fantassins d'Eisenbach et à la garde personnelle des chefs. Tous leurs coches, chevaux et bagages sont également conservés ici. La tente de Karl se trouve au centre de la zone, grand pavillon rond et bleu. Elle est gardée nuit et jour par quatre des gardes du temple sigmarites d'Helmut, deux à l'intérieur et deux à l'extérieur. Une vaste bannière bleue portant l'emblème du Marteau et du Cœur de Karl claque sur un très grand mât devant la tente, et on peut la voir dans tout le camp, et même de l'extérieur.

Factions du campement

Cet échantillon des factions du campement est volontairement réduit. Il y a presque autant de groupes que de croisés, chacun ayant sa propre idée de ce que Karl représente. Utilisez-les pour donner un peu de couleur au camp. Aucun d'entre eux n'est d'une importance critique pour l'histoire. (Si vous voulez concevoir vos propres factions, reportez-vous aux **tables de création de factions** du **Chapitre VI : Les Hérauts d'une Aube Nouvelle**).

Les Chanteurs de la Sainte Parole

Ce groupe de croisés en robes (autrefois) blanches se déplace d'une manière très particulière. Ils pensent que le meilleur moyen d'honorer Karl est de chanter ses louanges. Ils errent donc dans le camp en double file, chantant des chansons à sa gloire, mais ils chantent également tout ce qu'ils ont à dire, même s'il s'agit simplement de commander à boire où de demander où sont les latrines.

Le Poing qui Tient le Marteau

Aussi connue sous le nom de Poing de Karl, cette faction est en réalité une bande de truands qui se font passer pour une milice. Ils organisent un racket de protection, extorquant de l'argent aux adeptes et aux marchands du camp en échange de leur « protection » contre les cultes rivaux et les monstres en maraude. Ce sont tous des paysans qui ne peuvent se payer de véritables armes, et ils se promènent donc en veste de cuir de seconde main, portant d'énormes maillets de bois destinés à enfoncer les piquets de tente. Leur seul uniforme est un brassard rouge.

Les Frères de la Plaie Ouverte

Féroces rivaux des Cœurs Lourds, les Frères de la Plaie Ouverte sont des flagellants particulièrement crasseux qui ont pratiqué une entaille en forme de « T » sur leur poitrine et ont juré qu'ils ne laisseraient pas la plaie se refermer tant que Karl ne serait pas Empereur. Ils se coupent régulièrement pour que la blessure reste fraîche. C'est une secte populaire et les nouveaux convertis sont nombreux, mais leurs effectifs n'ont pas énormément augmenté car les conditions sanitaires du camp infectent et gangrènent les plaies. Chaque jour, on compte autant de victimes que de nouveaux convertis.

Les Cœurs Lourds

Féroces rivaux des Frères de la Plaie Ouverte, les Cœurs Lourds ont juré que tant que Karl ne serait pas déclaré Empereur, ils porteraient le poids de l'ignorance du monde sur leurs épaules. Chaque fois qu'ils trouvent un livre qui ne mentionne pas Karl – ce qui représente en réalité tous les livres – ils le fixent sur leur corps à l'aide de chaînes, de cordes ou de lanières. Certains ont suspendu des cages pleines de livres à des jougs de bœufs qu'ils placent ensuite sur leur dos. Par conséquent, c'est à peine s'ils parviennent à bouger, et ils ont parfois des jours de retard sur le reste de la Croisade, ne la rattrapant que quand celle-ci établit son campement quelques jours. Beaucoup ne reviennent pas, victimes de crises cardiaques ou d'animaux sauvages sur la route.

Le concile de la Croisade

Les personnages suivants sont les sommités de la Croisade.

Karl

Bien qu'il soit la figure de proue de la Croisade, il ne dirige pas vraiment, se contentant simplement d'exiger qu'elle se dirige vers le Kislev. (Voir son profil page 296.)

Helmut

Démagogue humain (ex-Prêtre consacré, ex-Prêtre, ex-Initié)

Helmut est le chef spirituel du culte, mais c'est également son émissaire officiel face aux gouvernements et aux représentants des divers temples. Il est le visage de la Croisade.

C'est un grand homme sur le retour, au visage émacié, qui avait autrefois la stature d'un guerrier mais qui a déjà vieilli. Helmut est un homme bon qui est tombé complètement sous le charme de Karl. Il ne pense pas que le pouvoir de Karl soit magique, mais croit que tous ceux qui se convertissent le font sous l'effet de la bonté et de la pureté de Karl.

Bien qu'il soit agréable et ait une voix douce, une fois en chaire, il est investi d'une sainte ferveur et devient un puissant orateur. S'il semble rêveur et éthéré, c'était l'un des prêtres de Sigmar du plus haut rang à Marienburg, et la politique et l'intrigue ne lui sont pas étrangères.

Ayant été exposé à l'influence de Karl, il est désormais tout dévoué à promouvoir le caractère divin de l'enfant. Il entretient des suspicions envers Jan (Tobias) car il le soupçonne de ne vouloir la réussite de Karl que pour améliorer ses affaires.

Points de Folie : 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	49	41 (4)	39 (3)	37 (47)	56	55	70

Compétences : Charisme (Soc +20), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (astronomie) (Int +10), Connaissances académiques (droit), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int +20), Connaissances générales (Empire, Pays Perdu) (Int +10), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Focalisation (FM +10), Intimidation (F), Langue (bretonnien) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int +20), Langue mystique (magick) (Int +10), Lire/écrire (Int +10), Natation (F), Perception (Int), Sens de la magie (FM), Soins (Int +10)

Talents : Ambidextre, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Guerrier né, Harmonie æthyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Sigmar), Magie commune (divine), Magie mineure (*armure æthyrique, dissipation*), Orateur né

Combat

Attaques : 2 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 3 (4) ; **Points de Blessures :** 16

Magie : 2 ; Magie commune (divine), *armure æthyrique, dissipation*, domaine de Sigmar

Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5 ; bras 5 ; corps 5, jambes 5)

Armes : arme à une main (marteau de guerre) (1d10+5 ; valeur de critique +1), dague (1d10+2 ; valeur de critique +1)

Dotations

Quand il n'est pas en tenue complète, Helmut porte une robe noire retenue à la taille par une large ceinture bleue. Pour les réunions officielles, il revêt son armure de plaques complète pour rappeler à tous qu'il est un serviteur de Sigmar. Helmut garde une copie de *La vie de Sigmar* reliée plein cuir sur lui à tout moment, et il a parmi ses possessions personnelles un tas de livres consacrés à l'astronomie et aux mouvements des corps célestes, des chroniques historiques de Marienburg, de l'Empire et de partout ailleurs, ainsi que quelques ouvrages de droit consacrés aux affaires légales de l'Empire. Dans un coffre placé sous sa tente, il garde des accessoires de calligraphie comprenant plusieurs encriers, des plumes et une douzaine de feuilles de papier. Il porte généralement des bésicles pour lire. Personnage influent, Helmut bénéficie de la protection de huit gardes du corps qui escortent son coche quand ils voyagent.

Jan Vanderpeer (Tobias)

Charlatan mutant (ex-Compagnon sorcier, ex-Apprenti sorcier)

Jan (Tobias de son vrai nom) est le gestionnaire de Karl. Il organise ses apparitions publiques et contrôle l'accès à l'Enfant. Il gère également la logistique quotidienne de la Croisade. Il s'entretient avec les dirigeants des villes et les chefs religieux que rencontre la Croisade. C'est un magouilleur qui ne fait pas dans le sentiment et qui se charge du sale boulot d'approvisionnement et de persuasion, permettant à chacun d'être nourri et de continuer la marche. Jan affirme avoir des amis hauts placés dans le gouvernement de Karl Franz. La quarantaine bien tassée, Tobias est trapu, rond et rougeaud. Il prétend être Jan Vanderpeer, importateur prospère de Marienburg, et s'habille en conséquence. En tant que Jan, il affirme avoir des connexions au sein du conseil de Karl Franz et il fait planer cette menace sur les autres chefs du culte dès qu'ils défient son autorité, leur demandant s'ils veulent présenter Karl à l'Empereur ou non.

Il dissimule sa ruse de sorcier derrière un masque de je-sais-tout pompeux et insolent. Affectant une attitude de tyran mesquin, il devient flagorneur auprès de Karl et joue les brutes face à tous ceux qui sont moins importants que lui.

Quand il prétend avoir des contacts au sein du conseil des ministres de Karl Franz, c'est la vérité… ou du moins ça l'était pour le vrai Jan Vanderpeer, que Tobias a assassiné et remplacé pour intégrer la Croisade en tant que chef.

Points de Folie : 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	41	36 (3)	51 (5)	47	56	46	59

Compétences : Baratin (Soc), Charisme (Soc), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (démonologie) (Int), Connaissances académiques (magie) (Int +10), Connaissances générales (Bretonnie, Empire) (Int), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int +10), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escamotage (Ag), Évaluation (Int), Focalisation (FM +10), Fouille (Int), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage mystique (magick) (Int +10), Langue (bretonnien) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int +20), Lire/écrire (Int +10), Marchandage (Soc), Natation (F), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM +10)

Talents : Dur à cuire, Éloquence, Fuite, Grand voyageur, Harmonie æthyrique, Intelligent, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure æthyrique, dissipation*), Magie noire, Mains agiles, Projectile puissant, Résistance accrue, Sombre savoir (Chaos *ou* Nurgle si vous disposez du *Tome de la Corruption*)

Traits : Mutation (Organe du Chaos)

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 17

Magie : 2 ; Magie commune (occulte), *armure æthyrique, dissipation* et Sombre savoir (Chaos *ou* Nurgle)

Armure (légère) : veste et jambières de cuir (bras 1, corps 1, jambes 1)

Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10)

Dotations

Quand il est déguisé en Jan, Tobias enfile des vêtements de marchand de bonne qualité comprenant une veste rouge, une culotte marron et des chaussures de cuir aux brillantes boucles d'argent. Il a sur la tête un large chapeau mou orné d'une plume bleue. Ces vêtements ne lui vont pas parfaitement et sont un peu serrés à la taille. Jan possède également un bel attelage transportant son coffre rempli de 400 co. Il porte un anneau d'or serti d'une émeraude (valant 25 co) et il a autour du cou une chaîne à laquelle sont suspendues les armoiries des Vanderpeer.

Mutation

Sous ses vêtements, Jan (Tobias) a une étrange tumeur douée de conscience. L'organe en question sera dévoilé plus tard dans la campagne.

Krieger Brighalter

Capitaine humain (ex-Sergent, ex-Soldat)

Grand capitaine robuste aux cheveux couleur sable et à la barbe bien taillée, Krieger est un homme pieux et sans relief. À Leydenhoven, sa compagnie de mercenaires a été dépêchée pour arrêter les chefs de la Croisade et disperser la foule, mais en rencontrant Karl, lui et ses hommes ont été convertis. Après bien des actes de bravoure au service de Karl, il a été promu capitaine de la garde de l'Enfant.

Krieger n'est pas un fanatique éperdu. Il croit que Karl est la réincarnation de Sigmar, mais il a conservé son stoïcisme et son bon sens de toujours. Il pense que le caractère divin de Karl doit être exposé à tout l'Empire et que les hommes de pouvoir qui veulent l'empêcher de prouver sa nature se fourvoient et doivent être convertis ou tués.

C'est un individu calme et doux et il suscite le respect de ses hommes par son honneur et sa bravoure, et non en les bousculant. Il n'est loyal qu'envers Karl, mais préfère Helmut à Jan.

Capitaine de la garde personnelle de Karl, Krieger doit son poste à sa loyauté, à son courage et à sa compétence. Il est tout à fait incorruptible.

Points de Folie : 2

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	51	55 (5)	54 (5)	40 (50)	39	45	57

Compétences : Commandement (Soc +10), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (stratégie/tactique) (Int +10), Connaissances générales (Empire, Pays Perdu, Tilée) (Int), Équitation (Ag +10), Esquive (Ag +20), Intimidation (F +10), Langage secret (langage de bataille) (Int +10), Langue (kislevien, reikspiel, tiléen) (Int), Lire/écrire (Int), Natation (F), Perception (Int +10), Soins des animaux (Int)
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes de cavalerie, fléaux, armes lourdes), Menaçant, Parade éclair, Résistance aux maladies, Sur ses gardes
Traits : Vision nocturne

Combat

Attaques : 3 ; **Points de Destin** : 1 ; **Mouvement** : 4 ; **Points de Blessures** : 19
Armure (moyenne) : armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)
Armes : fléau d'armes (1d10+7 ; valeur de critique +1 ; épuisante, percutante), lance de cavalerie (1d10+7 ; valeur de critique +1 ; épuisante, percutante, rapide), arme à deux mains de qualité exceptionnelle (épée à deux mains) (CC 75 ; 1d10+6 ; valeur de critique +1 ; lente, percutante)

Dotations

Krieger porte un uniforme vif aux couleurs du Reikland avec un cordon de capitaine au bras. Quand il fait sa ronde dans le campement, c'est aux rênes de son fidèle cheval, Tempête. Trente loyaux soldats le reconnaissent comme leur commandant et respectent non seulement sa compétence de guerrier mais aussi son sens tactique. Krieger a autour du cou un porte-bonheur acheté à un rétameur de Pfeifeldorf. Un pamphlet de la Croisade du Vrai Fils est suspendu à son armure.

Sire Wilhelm Eisenbach

Aristocrate humain (ex-Chevalier, ex-Écuyer, ex-Noble)

Grand, robuste et rougeaud, avec ses cheveux longs et sa barbe admirablement tressés, Eisenbach est un fougueux aristocrate terrien du sud du Middenland, plus soucieux de chasser et de ses précieuses citrouilles que de la politique impériale. Il a une petite cinquantaine et c'est un joyeux drille faisant preuve d'une certaine distraction.

Durant la récente Incursion du Chaos, Eisenbach a permis à des soldats du Reikland de camper sur ses terres et de se nourrir de son gibier, pensant qu'il serait remboursé une fois la guerre finie. Ce remboursement n'a jamais eu lieu et il a rejoint la Croisade car depuis qu'il est tombé sous le charme de Karl, il croit qu'une fois que l'Enfant aura rencontré Karl Franz, tous les torts seront réparés.

Wilhelm est le commandant militaire de la Croisade. C'est le conseiller de Karl en matière de stratégie.

Points de Folie : 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57	36	49 (4)	51 (5)	37 (47)	46	47	49

Compétences : Charisme (Soc +10), Commandement (Soc +10), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique) (Int +20), Connaissances académiques (histoire, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +20), Dressage (Soc), Équitation (Ag +20), Esquive (Ag +10), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel) (Int +20), Langue (tiléen) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Résistance à l'alcool (R), Soins des animaux (Int)
Talents : Acuité auditive, Calcul mental, Coups puissants, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes de cavalerie, fléaux, armes lourdes), Orateur né

Combat

Attaques : 2 ; **Points de Destin** : 1 ; **Mouvement** : 3 (4) ; **Points de Blessures** : 17
Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, Corps 5, jambes 5)
Armes : demi-lance (1d10+5 ; épuisante, percutante, rapide) ; morgenstern (1d10+5 ; épuisante, percutante), bouclier (1d10+3, défensive, spéciale)

Dotations

Les vêtements et les possessions de Wilhelm ne laissent planer aucune ambiguïté quant au fait qu'il soit habitué aux meilleures choses et que malgré sa loyauté envers le garçon, il ne soit pas prêt d'abandonner le confort dû à son rang. Quand il ne combat pas et n'est pas à la tête de ses troupes, il se promène vêtu de fins atours de nobles qui ne dépareilleraient pas la cour de Karl Franz. Il a plusieurs tenues dans des coffres que ses domestiques déchargent de son coche personnel dès que la Croisade établit le campement. Il dispose d'une vaste tente où une douzaine d'hommes pourraient loger, mais réservée exclusivement à son usage personnel. Une de ses plus importantes possessions est son baume pour les rhumatismes, qu'il doit appliquer chaque nuit de peur que la douleur ne l'empêche de faire quoi que ce soit le jour suivant.

Au combat, Wilhelm chevauche son puissant destrier du nom de Vengeance. L'animal porte un caparaçon de conception similaire à sa propre armure de plaques. Des sceaux de vertu et des fragments de parchemin portant les saintes paroles de *La vie de Sigmar* sont suspendus à l'armure du cheval.

Finalement, Wilhelm est incroyablement riche, ce qu'on peut deviner aux anneaux incrustés de joyaux de ses doigts et au gros collier d'argent qu'il a au cou. Les domestiques les plus proches de lui supportent mal la richesse du noble, pensant que sa fortune (527 co et l'équivalent de 550 co en bijoux) suffirait à nourrir la Croisade durant le voyage jusqu'à Kislev et le retour.

Rumeurs du camp

Poser des questions n'est pas particulièrement dangereux ni difficile pour les PJ. La Croisade est constamment infestée de nouvelles recrues qui veulent en savoir plus sur l'Enfant, et la plupart des adeptes parlent avec plaisir de leur sauveur. Tant que les PJ semblent enthousiastes et curieux, personne n'y prête garde, mais s'ils mettent en doute la nature divine de l'Enfant ou dénigrent la Croisade elle-même, ils risquent d'attirer l'attention malgré eux.

Il n'y a aucun mal à demander où se trouve l'Enfant : c'est la question que tout le monde pose. Tous les nouveaux convertis veulent jouir une fois encore de sa sagesse. On leur dit qu'il réside dans l'enceinte au centre du camp. On peut également sans problème se renseigner sur la hiérarchie et la structure de la Croisade, qui tire les ficelles, et ce genre de choses (voir les diverses **rumeurs**).

Toutefois, si les PJ commencent à interroger les gens sur la manière dont Karl est défendu ou sur ses habitudes, ou à poser toute autre question de nature à éveiller les soupçons, ils sont saisis par les adeptes et emmenés de force aux hommes de Krieger.

SERVICE DE SÉCURITÉ DE LA CROISADE

Bien que la Croisade ait l'air d'une foule désorganisée, elle est bien défendue et pourvue de nombreux combattants compétents. Voici leurs profils.

Hallebardiers de Krieger (30)

Soldats humains

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	31	31 (3)	36 (3)	35	25	33	28

Compétences : Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes)

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12

Armure (légère) : armure de cuir complète (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1)

Armes : hallebarde (1d10+4 ; valeur de critique +1 ; spéciale), arme à une main (épée) (1d10+4 ; valeur de critique +1), bouclier (1d10+1 ; valeur de critique +1 ; défensive, spéciale).

Dotations

Les hommes de Krieger portent des uniformes du Reikland, mais avec une large ceinture bleue à la taille.

Chevaliers d'Eisenbach (10)

Chevaliers humains (ex-Écuyer)

Tous les hommes d'Eisenbach sont loyaux envers leur maître et envers Karl. Ils s'occupent de la sécurité et de la défense générale du camp.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	39	38 (3)	36 (3)	25 (35)	32	23	32

Compétences : Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Int), Dressage (Soc), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Soins des animaux (Int)

Talents : Acuité auditive, Coups puissants, Étiquette, Maîtrise (armes de cavalerie), Résistance aux poisons

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 3 (4) ; **Points de Blessures :** 15

Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes : arme à une main (épée) (1d10+4), bouclier (1d10+2 ; défensive, spéciale), lance de cavalerie (1d10+5 ; épuisante, percutante, rapide)

Dotations

Ces guerriers d'élites sont vêtus de belles armures de plaques complètes et portent des boucliers marqués du blason de la famille Eisenbach incorporé à leur propre emblème familial. Ils chevauchent de puissants destriers. Chaque chevalier a le symbole de l'Enfant sur le bras, et la plupart ont sur eux une bonne somme d'argent s'élevant à 3d10 co.

Lanciers d'Eisenbach (20)

Miliciens humains

Ces hommes sont des appelés des terres d'Eisenbach.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	34	32 (3)	30 (3)	33	32	36	25

Compétences : Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag), Fouille (Int), Jeu (Int), Langue (reikspiel) (Int), Métier (variable), Perception (Int), Soins des animaux (Int), Survie (Int)

Talents : Coups puissants, Intelligent, Maîtrise (armes lourdes), Sain d'esprit

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 11

Armure (légère) : veste et calotte de cuir (tête 1, bras 1, corps 1)

Armes : lance (1d10+4 ; rapide), arme à une main (épée) (1d10+4)

Dotations

Les lanciers d'Eisenbach portent des uniformes aux couleurs du Reikland ainsi que des insignes représentant le blason de leur suzerain. Chacun a une gibecière contenant une chope de bois et des couverts, des rations, une outre et 1d10 schillings. Chaque homme a également un objet personnel comme un médaillon contenant une mèche de cheveux, un porte-bonheur ou quelque autre menue possession de ce genre.

Archers d'Eisenbach (20)

Miliciens humains

Comme les lanciers, il s'agit d'appelés issus des terres de leur maître.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26	47	28 (2)	36 (3)	35	26	30	33

Compétences : Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag), Fouille (Int), Jeu (Int), Langue (reikspiel) (Int), Métier (variable), Perception (Int), Soins des animaux (Int), Survie (Int)

Talents : Coups puissants, Dur à cuire, Rechargement rapide, Tireur d'élite

Combat

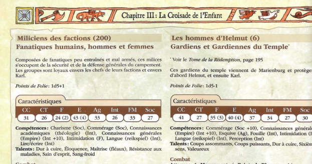
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12

Armure (légère) : veste et calotte de cuir (tête 1, bras 1, corps 1)

Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), arc et 10 flèches (1d10+3 ; Portée 24/48 ; rechargement gratuit)

Dotations

Les archers d'Eisenbach portent des uniformes aux couleurs du Reikland ainsi que des insignes représentant le blason de leur suzerain. Chacun a une gibecière contenant une chope de bois et des couverts, des rations, une outre et 1d10 schillings. Chaque homme a également un objet personnel comme un médaillon contenant une mèche de cheveux, un porte-bonheur ou quelque autre menue possession de ce genre.



Miliciens des factions (200)
Fanatiques humains, hommes et femmes

Composées de fanatiques peu entraînés et mal armés, ces milices s'occupent de la sécurité et de la défense générales du campement. Les groupes sont loyaux envers les chefs de leurs factions et envers Karl.

Points de Folie : 1d5+1

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	26	24 (2)	43 (4)	33	26	33	27

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int)
Talents : Dur à cuire, Éloquence, Maîtrise (fléaux), Résistance aux maladies, Sain d'esprit, Sang-froid

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 11
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : fléau d'armes (1d10+3 ; épuisante, percutante)

Dotations
Les membres des milices des factions portent tous des vêtements simples et crasseux, généralement composés de robes en toile de jute rêche sous des vestes de cuir. Leurs habits sont recouverts d'inscriptions, de reliques sans valeur et d'autres babioles qu'ils croient être importantes pour le jeune Karl.

Les hommes d'Helmut (6)
Gardiens et Gardiennes du Temple*

* Voir le *Tome de la Rédemption*, page 195

Ces gardiens du temple viennent de Marienburg et protègent d'abord Helmut, et ensuite Karl.

Points de Folie : 1d5-1

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	27	35 (3)	40 (4)	37	34	27	30

Compétences : Commérage (Soc +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int)
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Dur à cuire, Sixième sens, Valeureux

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (variable) (1d10+4)

Dotations
Les hommes d'Helmut portent la livrée du temple de Sigmar de Marienburg, essentiellement des robes noires aux broderies bleues. Ils ont chacun 1d10 sous.

Il y a déjà eu quelques tentatives d'assassinat contre Karl et les croisés guettent les dangereux rivaux et assassins potentiels.

Les informations qui suivent peuvent être obtenues grâce à des **tests de Commérage**. Une réussite permet d'obtenir une information. Les autres informations sont obtenues à chaque degré de réussite supplémentaire. Vous pouvez naturellement y ajouter quelques fausses pistes à votre guise.

Rumeurs au sujet des chefs

- *« Eh bien, Karl est notre chef mais il est jeune et a été élevé au couvent : il ne sait pas vraiment comment marche le monde. Le père Helmut et Vanderpeer le Marienbourgeois veillent sur lui, sur son esprit et sur son corps, si vous voyez ce que je veux dire. Helmut s'occupe de sa formation religieuse et Vanderpeer voit à ce qu'il soit correctement nourri. En fait, c'est lui qui nous nourrit tous en réalité. Et puis, il y a Krieger et sire Eisenbach. Ils assurent notre sécurité. »*
- *« Pourquoi aurait-on besoin de ces vautours ? Karl est le Fils de Sigmar. Nous n'avons besoin d'aucun autre chef. »*

Les gardes de Jan

Ces six mercenaires protègent Jan et lui seul. Ce sont en réalité des adeptes secrets de Nurgle déguisés en gardes du corps. Utilisez le profil de l'**Homme de main** de *WJDR* page 232.

Rumeurs au sujet de Karl

L'aura de Karl ne force personne à croire en une doctrine particulière. Elle amène seulement les gens à l'aimer. Toutefois, cet amour le fait paraître comme le reflet de leurs espoirs et de leurs rêves. Par conséquent, Karl représente essentiellement ce que chacun veut voir en lui, plutôt que ses propres aspirations. Ainsi, bien des croisés ont des philosophies tout à fait opposées et unies de manière précaire sous la bannière de l'Enfant.

- *« Karl est la lueur d'espoir dans un monde recouvert par les ténèbres. Il remettra tout en ordre. Il bannira l'obscurité et repoussera les mutants, les hommes-bêtes et les elfes, et les nains aussi ! Et même les étrangers ! »*
- *« C'est juste un ch'tit garçon, hein ? Un bon p'tit gars qu'aime tout l'monde. »*
- *« C'est le Champion de tous ceux qui ont souffert de la corruption de l'Empire. Tous les bannis de Marienburg, tous ceux qui ont été taxés d'hérésie par les prêtres étroits d'esprit et les cruels Chasseurs de sorcières. »*
- *« Karl est l'Enfant Sacré, le Marteau de Sigmar revenu pour châtier les impies ! Malheur à ceux qui doutent de son caractère divin, car ils seront les premiers à sentir le poids de son courroux. »*

Rumeurs au sujet de Jan Vanderpeer (Tobias)

- *« Vanderpeer n'est pas un tendre dans le domaine des affaires... C'est un Marienbourgeois, après tout, n'est-ce pas ? Ils sont tous comme ça. Mais il fait son travail. Il a le sens des réalités. »*
- *« Vanderpeer a un esprit acéré, mais il n'est pas de l'Empire, hein ? On peut pas laisser un Marienbourgeois nous diriger. C'est pas bon, ça. Peut-être Krieger. Lui, c'est un bon gars. »*
- *« Je connais Jan Vanderpeer. Tout le monde le connaît à Marienburg. Riche comme un roi nain. Un bonnête négociant. Des marchandises exotiques de Tilée, ce genre de choses. On dit qu'il a entendu parler Karl lors d'un rassemblement et qu'il a décidé sur-le-champ d'utiliser sa fortune pour l'aider à être couronné en tant que successeur de Karl Franz. L'a le bras long*

à Altdorf. Y'en a beaucoup qui lui doivent une faveur, et il peut s'en servir pour le compte du gamin. »

- « *Vanderpeer se fiche bien de Karl. Ce qui l'intéresse, c'est Marienburg. Il veut la voir rattachée de nouveau à l'Empire, avec lui comme électeur. C'est pour ça qu'il est avec nous.* »

Rumeurs au sujet du père Helmut

- « *Le père Helmut est un grand homme. Le premier saint homme à avoir reconnu le caractère divin de Karl. C'est l'homme qu'il nous faut pour guider la Croisade.* »
- « *Helmut est trop vieux et il a la tête dans les nuages, il ne peut pas nous diriger. S'il y a une guerre, il sera soufflé comme une feuille.* »
- « *Il est trop vieux! On dirait une tortue rabougrie dans son armure.* »

Rumeurs au sujet du capitaine Krieger

- « *C'est pas le genre de type à se faire des amis, mais il est honnête comme un jour saint. Se préoccupe plus de la sécurité de Karl que de sa propre vie.* »
- « *Il est venu arrêter Karl jusque quand on avait passé la frontière. Envoyé par son seigneur pour tous nous arrêter comme hérétiques. Aussitôt qu'y voit Karl, y reconnaît le gamin, parce que c'est le reste de l'Empire qu'est hérétique, comme je vous dis. Depuis, c'est devenu son plus fervent adepte.* »
- « *Il a ses humeurs. Et il se balade tout seul la nuit. Personne ne sait où il va. Un lunatique, moi je dis.* »

Rumeurs au sujet de sire Eisenbach

- « *Un brave petit vieux. Il nous donne un sacré coup de main avec ses soldats. On aurait dû s'arrêter un paquet de fois si ses chevaliers ne chevauchaient pas devant nous.* »
- « *Eh bien, c'est un joyeux drille, non? Pas snob pour un sou. Il m'a parlé une heure durant l'autre jour au sujet de l'élevage des cochons, juste parce que j'avais évoqué la Gerlschtrubes bors pair qu'avait mon vieux paternel avant la guerre. Moi, qui suis qu'un pauvre bouseux du Middenland.* »
- « *Il veut profiter de la renommée de Karl. Il n'a jamais été payé après avoir hébergé l'armée pendant l'invasion d'Archaon, et il a un compte à régler avec Altdorf. Il pense que Karl lui donnera son dû quand il sera Empereur.* »

Rumeurs au sujet de l'avenir du culte

- « *Karl nous emmène à Altdorf pour recevoir la bénédiction de l'Empereur et du grand théogoniste, et ensuite, nous marcherons jusqu'aux terres désolées qui s'étendent au-delà du Kislev pour détruire les hordes abhorrées une fois pour toutes. Gloire à Karl!* »
- « *Venez, mes amis, rejoignez la Sainte Croisade du Vrai Fils jusqu'aux Désolations du Chaos! Bien que nous n'ayons pas d'armes, la lumière de notre foi réduira les démons en cendres et repoussera les ombres où ils se terrent!* »
- « *Karl Franz et Volkmar tremblent dans leurs bottes. Si Karl est de nature divine, ils ont un autre Valten sur les bras et ça aurait pratiquement déchiré l'Empire en deux, n'est-ce pas? Pour sûr, tout ça n'aura plus lieu d'être une fois qu'ils l'auront rencontré. Tout l'Empire s'alignera derrière notre garçon, ça c'est moi qui vous le dis.* »
- « *L'armée? Nous n'avons rien à craindre de l'armée. Karl Franz n'ose pas envoyer ses soldats contre nous, tant qu'il n'aura pas déterminé si Karl était un dieu ou non. Devenir l'Empereur qui a assassiné le Vrai Fils de Sigmar? Très peu pour lui! Sans parler du fait que ses soldats rejoindraient notre camp dès qu'ils auraient jeté un œil à ce cher Karl.* »
- « *Volkmar est un scélérat s'il refuse de voir Karl. Corrompu comme le reste du culte de Sigmar. Il a plus peur de perdre son statut que d'admettre que Karl est le fils de Sigmar.* »

Rumeurs au sujet de la vie au camp

- « *Ce sont les rats qui la transmettent, ces animaux du démon. Tuez tous les rats et la mort jaune ne sera plus qu'un souvenir dans une semaine.* »
- « *Ces frères de la Plaie Ouverte... Si ça ne vous convainc pas de leur foi! Ils saignent chaque jour pour Karl. Oh, pour sûr, ils pourraient prendre un bain de temps à autre...* »
- « *La voie de la coupe est la seule vraie religion! Nul ne peut recevoir la vraie illumination sans avoir posé ses lèvres sur la coupe où Karl buvait quand il était bébé.* »
- « *Vous avez vu ma fille? Elle s'appelle Élise. Des cheveux roux? Des yeux verts? Elle aidait dans la tente des malades hier, mais plus personne ne l'a revue depuis.* »
- « *Faut faire ben attention à c'te commerceux de l'aut' côté du camp, au nord. M'a vendu un porte-bonheur qu'avait un ong' de pied de Karl dedans, mais ça m'a point empêché d'tomber dans les latrines hier. Vaut pas un clou, c't'affaire-là.* »
- « *Quelque chose nous observe depuis les bois. Quelque chose de maléfique. Dès qu'on a quitté Leydenhoven, je l'ai senti.* »

Conclusions

Une fois qu'ils ont mené leur enquête et que la nuit approche, les PJ doivent décider de ce qu'ils vont faire ensuite.

Avertir les croisés des intentions des elfes

Si les PJ travaillent pour les elfes sylvains, ils seront peut-être tentés de révéler leurs intentions aux croisés, en particulier si un ou plusieurs PJ ont été affectés par l'aura de l'Enfant. S'ils vendent les elfes à n'importe quel membre de la foule, l'information est transmise aux chefs des factions, qui font ensuite passer le message par toute la hiérarchie en en retirant toute la gloire.

S'ils se confient aux hommes de Krieger ou d'Eisenbach, les soldats les emmènent à leur chef qui les rencontre à l'entrée de l'enceinte de Karl. Krieger ou Eisenbach questionne minutieusement les PJ, leur demandant comment ils connaissent cette information sur les elfes, comment ils se sont retrouvés avec eux et ce qu'ils veulent de Karl et de la Croisade. Krieger ou Eisenbach les emmène ensuite dans l'enceinte sous bonne garde, jusqu'à la tente de Jan (Tobias). On fait venir Helmut, et lui et Tobias interrogent les PJ encore plus précisément. Jan veut savoir d'où ils viennent, où ils se rendent et pourquoi. Helmut veut savoir si ce sont de bons sigmarites et s'ils sont prêts à jurer par son nom qu'ils disent la vérité. Tous deux sont extrêmement soupçonneux vis-à-vis des non-humains ou des étrangers du groupe s'il y en a.

Une fois que tout le monde les a interrogés, ils sont placés sous bonne garde dans une tente qui sert de caserne tandis que les chefs se retirent pour tenir conseil.

LE POUVOIR DE L'ENFANT

L'aura de Karl force les gens qu'elle affecte à l'aimer, à le protéger et à l'aider du mieux qu'ils peuvent. Une fois sous son charme, toute requête qui vient de lui ou de ses agents et qui ne va pas directement à l'encontre de l'éthique ordinaire du personnage ou de son instinct de survie n'est pas mise en doute. Le personnage fait immédiatement ce qu'on lui dit.

En cas de requête dangereuse ou moralement indéfendable, le personnage a droit à un **test de Force Mental Difficile (-20)** pour refuser de s'y soumettre. De même, si la requête est suicidaire, le personnage a droit à un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)** pour s'y soustraire. En cas de réussite à l'un de ces tests, le personnage n'est plus sous l'influence de Karl jusqu'à ce qu'il soit de nouveau exposé à son aura.

L'aura de l'Enfant a ses limites. Pour être influencé avec succès, un sujet doit se trouver dans un rayon de 20 mètres autour de lui et pouvoir le voir et l'entendre. Les elfes, les vampires et les personnages dotés de la compétence Sens de la magie peuvent le ressentir à 40 mètres. Quant aux nains, ils n'y sont sensibles que dans un rayon de 10 mètres.

Dès qu'un mortel lève les yeux sur le garçon et se trouve à portée de l'aura, il doit effectuer un **test de Force Mentale**. Généralement, le test est **Très difficile (-30)** pour les humains, mais **Assez facile (+10)** pour les elfes et **Facile (+20)** pour les nains.

Quand un personnage rate son test, les effets des pouvoirs de l'Enfant persistent quatre jours durant, mais toute nouvelle exposition ramène ce compteur à zéro. Un individu déjà influencé et exposé de nouveau à l'aura de l'Enfant n'a pas droit au test. De même, un personnage n'arrête pas automatiquement d'aimer l'Enfant ou de lui être loyal au bout d'une semaine sans exposition, mais il devient capable d'écouter les arguments et on peut le convaincre qu'il a été charmé à son insu.

Chaque fois qu'un personnage réussit son test de Force Mentale, il lui est plus facile de résister aux expositions ultérieures. Chaque test réussi rend le prochain plus facile d'un cran. Toutefois, dès qu'un test est raté, le prochain redevient automatiquement **Très difficile (-30)**.



jusqu'à épuisement. Le stryge qui tire les ficelles n'est pas là. Il se trouve de l'autre côté du camp, attendant que les zombies fassent diversion pour que lui et ses soldats de choc puissent attaquer par surprise et prendre Karl vivant.

Goules

Humains bossus et décharnés au regard égaré, les goules attaquent avec leurs griffes cruelles. Les individus sains d'esprit craignent ces créatures perverses, peut-être parce qu'elles leur rappellent les abysses où eux-mêmes peuvent sombrer.

Folies : Bête intérieure

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	0	37 (3)	45 (4)	34	18	31	5

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Filature (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Survie (Int)

Talents : Camouflage rural

Traits : Armes naturelles (griffes), Attaques empoisonnées, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 11

Armes : griffes (1d10+3)

Attaques empoisonnées

Une créature vivante qui subit au moins un point de Blessures de la part des griffes d'une goule doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires.

Zombies

Meute d'humains en décomposition, ces horribles morts-vivants se glissent dans les bois, de faibles gémissements s'échappant de leurs lèvres en putréfaction. Beaucoup ont d'abominables plaies dont s'écoule une ignoble substance visqueuse. À d'autres il manque un membre, une mâchoire, des yeux ou d'autres parties de leur anatomie. Ces immondes blessures ne les handicapent en rien.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	0	35 (3)	35 (3)	10	–	–	–





Traits : Dénué de conscience, Effrayant, Lent, Mort-vivant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 3 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (variable) (1d10+3)

Dénué de conscience

Les zombies ne peuvent pas entreprendre (ou rater) de tests d'Intelligence, de Force Mentale ou de Sociabilité.

Lent

Les zombies ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Évolution

Au bout de quatre rounds, le combat attire l'attention de trois des lanciers d'Eisenbach et de six adeptes pauvrement armés à l'orée du camp, et ils viennent aider. Deux rounds après, trois autres lanciers font leur apparition, mais pas plus. Les autres sont occupés à combattre à d'autres endroits du périmètre, mais des membres mal armés de la milice du culte continuent d'arriver au rythme de trois tous les quatre rounds.

Quand les lanciers arrivent, les elfes réalisent que le camp étant en alerte, ils n'auront pas une chance de tuer Karl cette nuit. Ils disparaissent donc dans les bois, abandonnant les PJ.

Au bout de dix rounds, une des goules située à portée de voix des PJ dit ceci : « *La diversion devrait avoir réussi. Avertissez le maître.* » Une goule souffle dans un sifflet d'argent qui semble ne produire aucun bruit.

Si les PJ sont futés, ils réaliseront ce que cela signifie. Ils peuvent avertir les croisés que quelqu'un tente de s'en prendre à Karl en utilisant les zombies comme distraction, à moins qu'ils ne s'efforcent d'atteindre Karl et de le sauver (ou de le tuer) eux-mêmes. S'ils avaient l'intention de tuer Karl, ils peuvent penser que le « maître » pourrait bien faire le travail à leur place. Mais on ne peut jamais compter sur personne, n'est-ce pas?

S'ils n'avertissent pas les croisés, un des lanciers d'Eisenbach a entendu lui aussi et en a tiré ses propres déductions. Il envoie un lancier dans le campement pour avertir la garde personnelle de Karl.

Trois options se présentent de nouveau à partir de ce point : l'option ennuyeuse, l'option passionnante et l'option tordue.

L'option ennuyeuse

Si les PJ laissent le lancier donner l'alarme et continuent à combattre les zombies, les gardes personnels de Karl repoussent le vampire en coulisse. Quand les zombies sont vaincus, les croisés remercient les personnages. On leur dit qu'ils recevront les remerciements de Karl pour leur courageuse tentative de repousser l'attaque. Tout refus de rencontrer l'Enfant éveille les soupçons. Pourquoi ne voudraient-ils pas rencontrer le sauveur? Et s'ils n'étaient pas en train d'aider à la défense du camp, pourquoi rôdaient-ils dans les bois au beau milieu de la nuit? Et qui étaient ces grands étrangers? Et où sont-ils partis? Les PJ sont emmenés de force dans le camp et exécutés s'ils persistent à refuser de rencontrer Karl.

L'option passionnante

S'ils cessent de combattre les zombies et décident d'avertir les gardes de l'enceinte, les choses deviennent intéressantes.

Traverser le camp n'est pas chose facile. La confusion règne partout. Des gens allument des torches, rassemblent des armes, courent en tous sens en hurlant, se défiant les uns les autres, appelant leurs proches, trébuchant sur leurs voisins. Les diverses factions défendent chacune leur territoire. On ne voit nulle part les chevaliers d'Eisenbach et les autres gardes.

Quand les PJ arrivent finalement à l'enceinte de Karl, elle est sens dessus dessous. Quelques soldats abattent les murs de toile tandis qu'un nombre ridiculement faible d'archers tentent de surveiller toutes les voies d'accès. Krieger est à l'entrée, criant après quatre gardes de l'enceinte. Il a cinq hommes derrière lui.

« Pourquoi êtes-vous si peu nombreux? Tout le monde devrait être ici!
– Navré mon capitaine! L'attaque a eu lieu pendant que vous étiez en patrouille. Des morts-vivants qui surgissent des bois de toutes parts. Le père Helmut a envoyé la moitié d'entre nous à l'extrémité nord et Eisenbach a emmené ses chevaliers au sud. Le père Helmut et ses six gardiens du temple sont dans la tente avec l'Enfant.
– Et les hommes de Vanderpeer?
– Occupés à protéger Vanderpeer. »

Si les PJ sont avec Eisenbach, l'échange est le suivant :

« Navré mon capitaine! L'attaque a eu lieu pendant que vous étiez en patrouille. Des morts-vivants qui surgissent des bois de toutes parts. Le père Helmut a envoyé la moitié d'entre nous à l'extrémité nord et les chevaliers sont allés au sud. Sire Eisenbach n'est pas encore revenu de sa mission de surveillance des elfes. Le père Helmut et ses six gardiens du temple sont dans la tente avec l'Enfant.
– Et les hommes de Vanderpeer?
– Occupés à protéger Vanderpeer. »

Krieger est furieux. Tout le monde devrait être en train de protéger Karl et pas éparpillé dans le camp. Il envoie un soldat ramener les troupes et commence à ordonner aux gardes restants de protéger l'accès par les bois, laissant le côté ouest de l'enceinte pratiquement sans aucune protection.

Si les PJ viennent sonner l'alarme, Krieger déplace tous ses hommes de l'autre côté de la tente, juste à temps. De la foule tourbillonnante et terrifiée surgit une escouade de dix goules vêtues



d'une cape et d'une ceinture bleue pour se fondre parmi les croisés. Les gardes s'apprêtent au combat juste à temps. Les goules se jettent sur les gardes dans un véritable élan furieux, essayant de les déborder pour atteindre la tente de Karl. Si les PJ ne les avaient pas avertis, les gardes auraient été pris au dépourvu et submergés par les goules déguisées.

La bataille devrait être complètement folle et vicieuse, au milieu d'une mer de croisés paniqués et hurlants. La plus grande difficulté que rencontrent les PJ, c'est de devoir faire la différence entre qui est un croisé et qui est une goule jusqu'à ce que les longues griffes de ces dernières jaillissent et leur tailladent le visage.

Au bout de cinq rounds, une chauve-souris vampire vole au-dessus de leurs têtes en direction de la tente de Karl. Il faut réussir un **test de Perception Assez facile (+10)** pour la remarquer au milieu de la mêlée.

Si les PJ ne la remarquent pas, c'est un des hommes de Krieger qui le fait. Les gardes se dégagent des goules de leur mieux et la pourchassent jusqu'à la tente. Elle déchire le tissu du toit et des bruits de combat se font entendre de l'intérieur, ainsi que les hurlements d'un jeune garçon effrayé et la voix d'Helmut en pleine invocation. Deux gardiens du temple sont propulsés par les rabats de la tente, déchiquetés, leurs armures déchirées comme du papier.

Tandis que les hommes de Krieger s'enfuient, les goules font de même, se dégageant des PJ pour se précipiter vers la tente. Si les PJ les pourchassent, ils entendent un rugissement et le claquement de cordes qui cassent tandis que la tente de Karl s'élève et se tord, balayant les airs dans un arc gigantesque. Quelque chose d'immense se sert du mât de la tente comme d'une arme. Tandis qu'elle renverse les hommes de Krieger, les PJ peuvent apercevoir la chose en question. Il s'agit d'un vampire stryge, mesurant environ 2,40 mètres de haut et aussi élancé et musculeux que ses adeptes les goules. Ses doigts sont aussi longs que ses avant-bras et ses yeux luisent comme des braises rouges. Il hurle comme une banshee. Quatre gardiens du temple forment un cercle autour de Karl et Helmut tandis que Krieger et les autres se jettent sur le stryge.

Les goules tentent d'aider le stryge, tandis que les hommes de Krieger les combattent tous. Si les PJ se joignent à la mêlée, vous aurez peut-être envie d'en laisser un faire basculer l'issue du combat. Sinon, Krieger porte un coup magistral à la hanche du vampire, l'entaillant profondément.

Le monstre recule en vacillant et en rugissant, et il lance le poteau de la tente à ses assaillants avant de bondir dans les airs et de se retransformer en chauve-souris vampire. Il s'envole à tire d'ailes dans la nuit, suivi par quelques flèches à la trajectoire incertaine. S'il reste des goules, elles s'enfuient.

Jan se précipite, les yeux pleins de panique. *« Il n'a rien? Karl n'a rien? »*

Krieger acquiesce avec prudence. *« Non. Il va bien. »*

Jan semble troublé. *« Pourquoi un vampire voudrait-il tuer le Saint Enfant? »*

C'est Helmut qui répond : *« Il n'essayait pas de le tuer. Il essayait de l'enlever. »*

Orlock le Fou

Vampire stryge

Orlock le Fou est un vampire troublant à l'apparence bestiale.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59	28	59 (5)	63 (6)	63	43	62	25

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel, strigany) (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)
Talents : Camouflage rural, Coups puissants, Frénésie
Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (transformation en chauve-souris, malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2; **Mouvement :** 5; **Points de Blessures :** 24
Magie : 1
Armes : crocs (1d10+6), griffes (1d10+6)

Dotations

Orlock le Fou ne possède rien d'autre que sa propre peau velue.

Forme de chauve-souris

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	0	31 (3)	30 (3)	34	43	62	25

Compétences : Esquive (Ag), Perception (Int +20)
Talents : Coups puissants
Traits : Armes naturelles (dents), Effrayant, Mort-vivant, Sens accrus*, Sens aiguisés, Vol

* Les chauve-souris vampires peuvent « voir » dans le noir total jusqu'à une distance de 30 mètres en utilisant une forme d'écholocation. Ce processus n'est pas silencieux : un personnage situé à portée peut effectuer un **test de Perception** pour entendre les couinements aigus émis par la chauve-souris qui y recourt.

Combat

Attaques : 2; **Mouvement :** 4, vol 8; **Points de Blessures :** 24
Magie : 1
Armes : dents (1d10+4)

Option tordue

Si les PJ entendent bien saisir l'occasion et tuer Karl dans la confusion, ou peut-être empêcher ses gardes de le protéger, ou faire quelque chose d'entièrement différent, fiez-vous à votre bon sens. Les défenseurs sont détaillés plus haut, comme les goules et le vampire. Aucun d'entre eux n'est ravi de voir les PJ interférer, et ils pourraient bien se retrouver pris entre deux feux.

À la fin, quoi que fassent les PJ, les adeptes réussissent à repousser le vampire, mais leurs pertes sont bien pires sans l'aide des PJ. Si les PJ arrivent jusqu'à Karl, ils doivent réussir un **test de Force Mentale Très Difficile (-30)** pour éviter de tomber sous son charme.

Si les PJ combattent les défenseurs, les hommes de Krieger tentent de les arrêter. S'ils s'enfuient, Helmut en appelle à la foule en disant : *« Arrêtez-les! Ils ont essayé de tuer Karl! »* Les PJ sont submergés et plaqués au sol.

QUI PROTÈGE KARL?

Krieger, douze hallebardiers de Krieger, dix archers d'Eisenbach, Helmut, les gardiens du temple d'Helmut. Les gardes de Jan sont occupés à garder la tente de leur patron.

ISSUES POSSIBLES

La façon dont les PJ se sont impliqués dans l'attaque contre le campement détermine ce qui se produit ensuite. Dans tous les cas, ils devraient apercevoir le garçon, et au mieux, interagir directement avec lui. Si les personnages agissent d'une façon qui n'est pas décrite dans ce chapitre, le gamin court tout simplement vers les PJ au beau milieu du combat en demandant leur protection. Dès qu'un mortel pose les yeux sur le garçon et se trouve à portée de son aura, il doit effectuer un **test de Force Mentale**. Généralement, le test est **Très difficile (-30)** pour les humains, mais **Assez facile (+10)** pour les elfes et **Facile (+20)** pour les nains.

TRICHER AU TEST

Dans l'intérêt de la dynamique de groupe et de l'interprétation, il peut s'avérer judicieux de tricher et de s'assurer qu'une personne au moins réussisse le test. Ce personnage entendra la voix de la raison tandis que les autres seront occupés à vénérer Karl. Si tout le monde rate le test, Nils peut jouer ce rôle.

Si les joueurs se plaignent du manque de libre arbitre, rappelez-leur que le jeu de rôle consiste justement à jouer des rôles différents et que se trouver sous le charme de Karl ne change pas la personnalité des PJ. Ce sont les mêmes individus qu'auparavant : Karl s'est juste substitué à ce qu'ils adoraient ou croyaient précédemment.

Comme mentionné plus haut, le point où les PJ tombent sous le charme de Karl est un bon moment pour mettre un terme à la session de jeu ou au moins faire une pause. Ce répit donne aux joueurs un peu de temps pour décider comment **ils vont** jouer leurs personnages sous l'influence de Karl.

Les personnages qui ont combattu pour le compte du gamin lors de la bataille contre les morts-vivants sont récompensés pour leurs services en étant présentés à l'Enfant. Il est possible que Krieger ou d'autres chefs parlent en leur faveur, disant par exemple : « *Nous aurions été submergés sans ces gens. Ils ont compris que les zombies n'étaient qu'une diversion et nous ont dit de nous préparer à la vraie attaque. Sans cela, nous n'aurions peut-être pas survécu.* » ou « *Ces gens se sont comportés admirablement contre ces horreurs. Ils feraient d'excellents remplaçants pour ceux que nous avons perdus.* » Après cela, une voix aiguë et pure leur parvient de derrière le mur de gardes. « *Qui sont-ils ? J'aimerais rencontrer les braves qui m'ont sauvé la vie.* » Karl se montre et s'avance vers les PJ. C'est un beau garçon de neuf ans vêtu d'une chemise de nuit d'excellente qualité, au visage doux et aux yeux brillants et curieux. Il observe tour à tour chacun des PJ avant de s'incliner bien bas en disant : « *Merci à vous, gentilshommes. Je vous suis à jamais redevable.* »

Pour les personnages qui ont choisi l'option tordue, les choses se passent différemment. Ils sont désarmés et traînés devant Helmut. S'ils se sont bien battus, un soldat ou un chef prend alors la parole : « *Ils savent se battre et nous avons besoin de combattants. Laissez-les parler à Karl. S'ils voient la lumière, ils pourront remplacer ceux que nous avons perdus. S'ils ne se convertissent pas, nous les tuerons.* » Helmut acquiesce. « *Fort bien. Mais observons-les pendant quelques jours. Il arrive que certains retombent dans leurs vieux travers.* » Il appelle Karl. « *Viens et montre à ces païens ignorants la lumière qui t'habite, pour en faire des hommes nouveaux.* »

Si un des PJ fait quoi que ce soit de stupide avant que Karl ait réussi à parler, comme l'attaquer ou lui plaquer la main sur la bouche, il n'aura pas le temps de le regretter. Les gardes l'attaquent sans pitié. Comme indiqué auparavant, s'il est menacé, Karl lève les mains et dit « *Non !* », ce qui provoque le **test de Force Mentale** décrit plus haut.

Les PJ qui s'enfuient avant que Karl ne parle sont traqués, désarmés et ramenés. S'ils le demandent, Krieger leur dit qu'ils ne seront pas abattus. « *Une fois que vous aurez regardé dans les yeux du Vrai Fils de Sigmar, vous l'aimerez tout comme nous, et nous n'aurons plus besoin de vous punir. Tel est le pouvoir et la vérité de sa parole.* »

Les personnages qui réussissent leur test voient le garçon tel qu'il est : un petit garçon de neuf ans, gentil, amical, un peu timide, et un peu gâté par toute l'attention qu'il reçoit. Même s'ils ont réussi à résister à son pouvoir, ils ressentent son aura. Ils sont conscients qu'elle existe, mais ils ont réussi à y échapper pour le moment.

Conclusion

L'aventure se termine quand le père Johannes (et Nils, s'il ne se trouve pas avec les PJ) est traîné devant Karl par des gardes. Le père Johannes tombe instantanément sous l'influence de Karl. Il ordonne à Nils de remettre à l'Enfant son marteau officiel. Nils, lui, ne tombe pas sous l'effet de l'aura de Karl, et il semble très déçu du père Johannes et de tous les PJ qui ont raté leur test, bien qu'il obéisse malgré tout au prêtre.

RÉCOMPENSES

Action	XP
Explorer *la Paye du Moissonneur*	5
Découvrir le puits et le passage secret	25
Trouver Lorinoc	10
Gérer pacifiquement la situation avec le père Johannes	10
Se lier d'amitié avec Nils	15
Vaincre les mutants	0
Gérer pacifiquement les mutants	25
Fuir *la Paye du Moissonneur* en abandonnant les autres à leur sort	10
Fuir *la Paye du Moissonneur* mais s'occuper des autres personnages qui combattent à leurs côtés	20
Défendre *la Paye du Moissonneur*	25
Tuer le chef bestigor	10
Se lier d'amitié avec les elfes sylvains	5
Explorer le campement de la Croisade	10
Pour chaque PNJ avec lequel ils ont parlé	2
Pour chaque rumeur glanée	2
Combattre les zombies	5
Combattre les goules	10
Aider à défendre Karl	50
Tomber sous le charme de Karl	25













EN LETTRES DE SANG

« C'est la puanteur qui trahit la véritable nature de notre ville. Elle pourrit de l'intérieur et elle n'est pas la seule à se décomposer: notre beau pays aussi. »

— **Seiger Rohr, prêcheur des rues**

Chapitre IV

Le centre incontesté de l'Empire est sa capitale, Altdorf. Immense cité tentaculaire, elle s'étend de part et d'autre du Reik, et c'est un spectacle incomparable. En parcourant ses rues étroites et sinueuses, on peut aboutir aux collèges de magie, au Palais de l'Empereur, au grand temple de Sigmar et à bien d'autres lieux de renom. C'est là que sera scellé le destin de la Croisade, et là aussi que sera révélée la forme que prendra l'avenir des joueurs.

Contexte de l'aventure

Tandis que la Croisade traverse le Reikland, Altdorf rassemble ses forces pour son arrivée imminente. La cité est certes en sûreté derrière les hauts remparts qui la protègent des horreurs du Vieux Monde, confiante dans la puissance occulte de ses magisters et dans l'acier des épées et des lances de ses vaillants soldats, la rumeur de la Croisade est arrivée aux oreilles de ses habitants, suscitant une étincelle d'excitation qui a enflammé les imaginations et les a remplis à la fois d'appréhension et de l'espoir que ce mystérieux gamin puisse bien être l'héritier de Sigmar.

En fait, la rumeur des exploits de l'Enfant n'a pas éveillé que l'intérêt du petit peuple: les chasseurs de sorcières, les lecteurs, les magisters et même l'Empereur veulent en savoir plus à son sujet. Mais nul ne s'intéresse de manière aussi personnelle à la destinée de Karl que la baronne Theodora Margrave et sa maîtresse Neferata. Les vampires lahmianes sont certaines que Karl est bien le descendant de Sigmar et que son sang permettra de libérer leur race de la malédiction du sang. Neferata, Reine de la Nuit et l'une des premières vampires de Nehekhara, croit qu'en mélangeant son propre sang à celui du garçon, elle les libérera et initiera une nouvelle ère qui les verra prendre le contrôle du bétail humain. Dans ce but, la puissante vampire a envoyé sa loyale servante Theodora capturer l'Enfant pour le lui amener dans sa tour située dans les hauteurs des Montagnes du Bord du Monde.

Theodora sait que le gamin vient en ville demander audience à Karl Franz et au grand théogoniste. Elle n'a pas l'intention de laisser le jeune homme atteindre le palais et ses agents sont placés de manière à s'emparer de lui dès qu'il entre dans la cité. Cependant, Tobias, le fidèle serviteur du sorcier du Chaos Ruprecht, pousse la Croisade à presser le pas jusqu'à Altdorf puisqu'il a l'intention de kidnapper le gamin sur place et d'y rencontrer un autre cultiste du nom d'Ansel pour des raisons qui seront peut-être révélées aux PJ quand ils entreront dans cette immense et fabuleuse ville.

Trame de l'aventure

En lettres de sang reprend l'histoire immédiatement après la fin du **Chapitre III**. Les PJ ont d'une manière ou d'une autre obtenu un poste de confiance auprès du jeune Karl et on leur demande de lui servir de gardes. La Croisade traverse lentement l'Empire et s'approche toujours plus d'Altdorf. Le long du chemin, les PJ ont une chance de découvrir bien des choses terribles au sujet de la Croisade, à commencer par l'existence d'un effroyable plan visant à créer une terrifiante maladie et à la répandre dans la capitale. Toutefois, avant qu'ils ne puissent découvrir qui tire les ficelles, le jeune Karl est enlevé.

Karl ayant disparu, les PJ, à la demande de leurs alliés de la Croisade ou de leurs employeurs, fouillent la ville à la recherche de Jan – l'adepte Tobias – et du garçon. Leur chasse leur fait traverser tout Altdorf, depuis un hôpital shalléen jusqu'aux quartiers les plus pauvres de la ville. Il devient évident que Jan est d'une façon ou d'une autre lié à un justicier nommé la Vengeance de Sigmar, et l'attention des PJ est détournée par la traque de ce tueur de mutants. Malheureusement, ils arrivent trop tard, mais découvrent dans ses possessions des preuves qui révèlent son association avec le troublant culte de Nurgle qui a causé tant d'ennuis jusqu'ici.

Après avoir enquêté plus avant, les PJ tombent sur un journal disparu qui révèle un horrible rituel capable de forcer un mortel à tomber sous la coupe d'un autre. Le journal explique également la déchéance du justicier et offre un terrible avertissement quant aux intentions de Tobias. Tandis que les PJ s'en vont avertir les autorités, ils tombent dans une embuscade tendue par des voleurs et une vampire qui leur volent le journal. À la fin, les PJ ont une vague idée de l'endroit où ils doivent aller, réalisant qu'ils doivent suivre le coche noir s'ils veulent empêcher Tobias d'accomplir le rituel sur le jeune Karl.

L'AURA DE KARL

Se trouver soumis à l'influence de l'aura de Karl peut être un défi amusant pour les PJ pendant un temps, mais ils risquent de s'en lasser au bout d'un moment. Pas d'inquiétude : dans cette aventure, les PJ apprennent une méthode assez répugnante pour se protéger du pouvoir de Karl et s'ils ne s'intéressent pas à cette option, ils seront séparés de lui assez longtemps pour que les effets de son aura s'estompent, ce qui leur permettra de reprendre leurs esprits. Naturellement, il y a toujours un risque que le charme s'impose à nouveau...

Cette aventure est élaborée comme une série d'enquêtes policières. Faites de votre mieux pour donner aux PJ tous les indices dont ils ont besoin, mais efforcez-vous de ne pas tirer les conclusions à leur place ni de rendre les liens qui les unissent trop évidents. Ce qui est amusant, ce sont ces moments de révélation où les PJ réalisent qui est qui et ce qui se passe. Notez que beaucoup d'événements se produisent à un moment particulier et que l'aventure est séparée en jours. Généralement, les événements se déroulent comme prévu et des informations potentielles sont disponibles durant une journée particulière. Si les personnages échouent lamentablement, vous devrez peut-être modifier la chronologie pour les remettre sur les rails.

Débuter l'aventure

L'aventure commence peu après que le campement a repoussé l'armée des morts-vivants qui entendaient s'emparer de l'enfant sacré pour leurs propres buts sinistres. Les PJ seront probablement en compagnie des chefs décrits au chapitre précédent. Le chaos règne partout et les cris des mourants remplissent une atmosphère déjà lourde de la puanteur du sang, des entrailles qui se vident et des cadavres en putréfaction.

Le père Johannes vient de prêter serment d'allégeance à Karl en lui remettant son marteau en or et les croisés de l'Enfant prennent la mesure du carnage perpétré par le stryge et ses goules. On fait appel à des médecins et les PJ se voient offrir des soins de base. Entre-temps, il se passe beaucoup de choses. Voici les événements importants que les PJ devraient remarquer.

Krieger envoie des gardes dans le camp pour ramener le calme et se renseigner sur les conséquences du combat et les dégâts.

Sire Eisenbach et ses soldats arrivent ensuite, recouverts de sang. Eisenbach est désappointé d'avoir été écarté par ruse. Si les PJ étaient avec lui au moment de l'attaque des zombies, il a des soupçons à leur égard et veut savoir ce qu'il est advenu des elfes, en supposant que les personnages lui aient révélé leur présence.

Jan et Helmut se disputent. Ils ne s'aiment guère l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement secs. *« Et où étais-tu ?* demande Helmut. *Je ne t'ai pas vu défendre le jeune Karl. »*

« J'étais en train d'arbitrer un conflit entre deux des factions les plus agressives. Je suis venu aussi vite que j'ai pu. On dirait bien que tu n'as pas beaucoup participé à l'action non plus. Tu n'es pas blessé. »

Jan ne fait pas confiance aux PJ et rappelle à Karl, avant qu'ils ne puissent réellement se joindre à la Croisade, qu'il doit leur poser « la question ». Karl fait la moue, mais il finit par se tourner vers les PJ et leur demande : *« Pour quelle raison recherchiez-vous les Disciples de l'Enfant avant de me rencontrer ? »* Comme leur réponse risque de leur coûter la vie, les PJ qui tentent de mentir doivent « simplement » effectuer un test de **Force Mentale Difficile (-20)**.

Il est probable que quelqu'un échouera au test et révélera les raisons qui ont poussé à l'origine les PJ à rechercher la Croisade. Ils peuvent penser que leur fin est arrivée, mais le concile prend cette nouvelle plutôt calmement. Il y a déjà eu moult tentatives d'infiltration, mais à chaque fois que les espions ont rencontré Karl, ils ont abandonné leur mission et rejoint la foule des adeptes. Helmut et Krieger ajoutent les elfes et sire Frederick à leur liste d'ennemis, et ils accueillent les PJ à bras ouverts au sein de la Croisade. Helmut et Jan nient vivement l'existence d'agents du Chaos au sein de la Croisade. *« Notre cause est unie et aucune ambiguïté ne plane sur notre loyauté. »*

Jan s'inquiète plus des PJ que les autres, suggérant qu'il s'agit d'espions d'Altdorf envoyés pour semer la discorde et la suspicion parmi les chefs. Il insiste pour qu'on les surveille.

Helmut est ravi de voir un autre prêtre de Sigmar rejoindre la Croisade et offre au père Johannes de devenir son assistant. Ce dernier accepte volontiers et part avec lui. Nils reste avec les PJ tandis que Krieger les emmène à leur tente.

PREMIÈRE PARTIE : L'HEURE DE L'ENFANT

Ayant été acceptés dans la Croisade, les PJ s'acclimatent à l'environnement inhabituel et s'apprêtent aux quelques jours de voyage qui les séparent encore d'Altdorf.

Sous la tente

Krieger dirige les PJ vers une tente où des gardes retirent et reverdent les possessions de ceux qui sont morts durant le combat contre les vampires. Il leur dit qu'on leur remettra des uniformes le lendemain et leur demande de diviser leur groupe en trois équipes de garde : équipe de jour, équipe du soir et équipe de nuit. Le poste de jour commence à l'aube le matin suivant. Après leur avoir sèchement souhaité bonne nuit, il prend congé.

Les PJ se retrouvent seuls avec beaucoup de choses à déterminer : la préparation des équipes, à qui ira leur allégeance et ce qu'ils feront par la suite. C'est l'occasion idéale pour ceux qui ne sont pas tombés sous le charme de Karl de commencer à débattre avec ceux qui y ont succombé. Si tous les PJ sont convertis, c'est Nils qui présente des arguments contradictoires. Encouragez les joueurs à interpréter les illusions de leurs personnages tout en leur rappelant toutefois que leur personnalité n'a pas changé, seulement leur allégeance.

Quel que soit le sujet de leur conversation, ils risquent d'être entendus. Krieger a placé un homme de l'autre côté de leur tente, respectant leur vie privée mais s'assurant ainsi qu'ils ne s'enfuient pas. Si les PJ crient, il les entend. Jan (Tobias) a également envoyé un espion qui est à l'écoute de l'autre côté de la toile de tente. Il s'agit d'un des hallebardiers de Krieger qui reste agenouillé derrière la tente en faisant mine de réparer sa botte. À moins que les joueurs n'annoncent que leurs personnages chuchotent, il les entend.

Si les PJ cherchent d'éventuels espions, ils remarquent automatiquement les deux hommes. Sinon, faites-leur effectuer des **tests de Perception Assez difficiles (-10)** avant leur discussion. Si l'un

ET SI LES PJ NE REJOIGNENT PAS LA CROISADE?

Cela reste une éventualité: il vous faudra alors agir en finesse. Vous avez deux options. Si les PJ s'enfuient dans les bois sur les traces des elfes sylvains, vous pouvez les rattraper en les impliquant dans une aventure annexe qui les amènera de nouveau à croiser le chemin de la Croisade.

Par ailleurs, les PJ peuvent désirer suivre la foule de loin, à une distance raisonnable. Si tel est le cas, vous pouvez mettre leurs personnages de côté et leur en donner de nouveaux, des individus qui se sont bien tirés du combat. Ces nouveaux personnages vivent les événements décrits dans ce chapitre tandis que les PJ les observent de loin. Il peut y avoir des cas où ces personnages « annexes » croisent les « vrais » à certains moments de l'aventure, quand il apparaît logique que les PJ originaux reprennent la première place dans ce scénario. Le rôle du MJ consiste en partie à s'adapter aux choix des joueurs. Vous pouvez profiter de cette occasion pour étendre le panel de personnages de votre campagne et rendre son environnement plus dynamique.

d'entre eux au moins réussit, ils détectent l'espion de Jan avant de révéler quoi que ce soit de compromettant. Demandez un autre **test de Perception Assez difficile (-10)** après la conversation. Si l'un d'entre eux au moins réussit, il entend l'espion qui s'en va.

L'espion

Si les PJ sortent de la tente pour attraper l'espion, la sentinelle de Krieger leur demande ce qu'ils font. L'espion ne s'enfuit pas, mais affirme qu'il est innocent et qu'il s'était simplement arrêté pour retirer un caillou de sa botte. L'homme de Krieger est du côté de l'espion, tout comme les autres gardes, parce qu'ils le connaissent. Krieger sera également de cet avis si on en appelle à son arbitrage.

Krieger (ou sa sentinelle) dit aux PJ de retourner se coucher et d'arrêter de courir après des ombres: « *Il n'y a pas d'espion ici. Nous sommes tous unis dans notre amour pour le jeune maître Karl.* »

Si les PJ tentent de se glisser sous la toile de tente et d'attaquer l'espion, ce dernier sonne l'alarme, affirmant qu'ils ont tenté de s'échapper. L'homme de Krieger arrive en courant et la scène se déroule comme indiqué plus haut.

Lors de la conversation avec l'espion, si un personnage réussit un **test de Perception Assez facile (+10)**, il remarque que l'homme a un vilain furoncle à la lèvre.

Évasion

S'ils s'échappent discrètement à ce moment, les PJ auront énormément de mal à se rapprocher de Karl par la suite. On se méfiera d'eux, on ne les laissera plus approcher de l'enceinte et ils ne seront plus au courant des conversations du concile de la Croisade.

Si les PJ font néanmoins une tentative, quitter l'enceinte s'avère difficile. Leur tente est au beau milieu de celles des autres gardes et la sentinelle de Krieger les observe. Si l'homme voit un PJ quitter la tente, il lui demande poliment où il se rend. Si plus de deux PJ quittent la tente, il leur demande de s'arrêter et appelle des renforts. Des gardes sortent des tentes des environs en deux rounds. Si les PJ n'ont aucune explication à donner, les gardes leur ordonnent de rentrer dans leur tente et la gardent jusqu'à l'arrivée de Krieger.

Si les PJ sortent discrètement par l'arrière de leur tente, opposez les **tests de Déplacement silencieux** des PJ à un **test de Perception Assez difficile (-10)** de la part du garde (cf. profil de Hallebardier page 93).

Hors de la tente, nombre de gardes se promènent dans la zone qui sert de caserne, et si on les remarque, des aventuriers armés et sans uniforme risquent d'attirer l'attention. Effectuez beaucoup de tests opposés. S'ils sont pris, les gardes ordonnent aux PJ de regagner leur tente et appellent Krieger.

Si les PJ mettent sur pied un plan plus ambitieux, comme de provoquer un incendie ou de sonner une fausse alarme, jouez-le en vous servant des cartes et des listes de soldats des précédents chapitres.

Une fois que les PJ ont atteint la zone du camp réservée à la foule, ils sont libres. Personne ne leur prête la moindre attention. Ils peuvent aller n'importe où sauf dans l'enceinte centrale.

Rejoindre le culte

Si les PJ se sont séparés du culte en mauvais termes et désirent s'y joindre à nouveau, il ne leur est pas très difficile de se mêler à la foule. Il y a tant de gens qui vont et viennent qu'on ne les remarquera pas. Toutefois, s'ils s'approchent de n'importe quel membre du concile qu'ils ont rencontré auparavant, il leur faut effectuer un test opposant la **Perception** du PNJ en question à leur **test de Déguisement Assez difficile (-10)**.

S'ils sont partis en bons termes et veulent rejoindre le concile, il leur faut une bonne excuse et au moins un **test de Charisme Assez facile (+10)** réussi.

Premier jour: Début de matinée

À l'aube, des gardes réveillent les PJ et leur donnent des uniformes. Ceux qui font partie de l'équipe de jour doivent aller faire leur travail. Cette mission leur permet d'en apprendre plus au sujet de Karl et des hommes qui l'entourent, tandis que les PJ en repos pourront aller et venir le long de l'immense file que représente la Croisade en marche.

Le travail de garde consiste à marcher en avant du coche qui emporte Karl et Helmut avec six hommes de Krieger. Deux Portemarteaux se trouvent dans le coche et six autres marchent à ses côtés. Les chevaliers de sire Eisenbach chevauchent derrière.

Tandis que les membres du concile de la Croisade remballent leurs tentes et harnachent leurs chevaux, les PJ sont témoins d'une autre discussion agitée entre les chefs. Jan pense qu'ils ont assez de Croisés et veut précipiter le pas en direction d'Altdorf pour rencontrer Volkmar et Karl Franz. (Ce n'est pas là sa véritable motivation: il obéit aux ordres de Ruprecht qui veut qu'il rencontre au plus vite Ansel à Altdorf.)

Sire Eisenbach est de l'avis de Jan. Il veut obtenir compensation de ses frais aussitôt que possible.

Helmut veut recruter dans chaque ville. « *Altdorf et le temple doivent voir notre puissance! Ils ne doivent pas pouvoir envisager de nous refuser ce qui nous revient de droit.* »

Karl est du côté de Jan. Il veut lui aussi précipiter le pas. Il dit qu'il a eu une prémonition lui indiquant qu'il doit se rendre rapidement au Kislev pour empêcher une grande victoire du Chaos.

(Ce n'est pas sa vraie motivation : il veut rejoindre au plus tôt sa mère, qu'il croit être en train de l'attendre au Kislev.)

Karl l'emporte. Ils décident donc de voyager aussi vite que possible.

Ordres spéciaux

Tandis que les PJ en service sont en train de marcher, Helmut demande à leur parler en privé. Il dit qu'il a nié la présence d'un adepte du Chaos au sein du camp la nuit dernière parce qu'il ne voulait alarmer personne, mais en privé, il craint que ce ne soit vrai. Certaines sectes de la foule ont une attitude trouble, et des chasseurs de sorcières qui avaient tenté d'infiltrer la Croisade ont été terrassés par des maladies fatales qui n'ont contaminé personne d'autre. Il demande aux PJ d'enquêter.

« Bien que vous puissiez ne pas le croire, les diverses loyautés des membres de la Croisade entrent trop souvent en conflit pour que je puisse me fier aux conclusions de quiconque. Ils aiment tant Karl qu'ils veulent tous être uniques à ses yeux et qu'ils seraient prêts à dénoncer en tant qu'adeptes du Chaos tous ceux auxquels ils pensent que Karl accorde plus d'affection qu'à eux. Vous êtes parfaits. Vous n'êtes pas ici depuis assez longtemps pour vous être liés à qui que ce soit pour le moment. »

D'autres ordres

Note : si Jan pense que les PJ ont l'intention de tuer ou d'enlever Karl, cette scène ne se produit pas. Au lieu de cela, il attend qu'ils agissent en premier.

Au même moment, Jan approche les PJ qui ne sont pas en service et demande leur aide. Il dit qu'il soupçonne un agent du Chaos d'avoir infiltré le culte. Il veut rester discret pour éviter d'affecter le moral des troupes. De plus, il craint que l'enquête ne mène jusqu'au cœur même de la Croisade, et comme la personne qu'il soupçonne est appréciée, il pense qu'on ne le croirait pas s'il rendait ses soupçons publics. Interprétez-le comme un individu authentiquement concerné et gêné.

« Je sais qu'on ne m'aime pas beaucoup. Je suis un homme dur en affaires. C'est moi qui dis non quand Helmut dit oui, moi qui fais respecter l'ordre quand Helmut prêche la liberté. Mais il faut bien que quelqu'un le fasse. Nous n'aurions jamais traversé les marais si Helmut avait été le chef. Mais du coup, tout le monde se méfie de moi. Par conséquent, c'est à vous de trouver le traître et de rapporter vos découvertes à Karl et Helmut. Ils n'accepteront pas les preuves si elles viennent de moi, mais vous êtes nouveaux parmi nous et vous n'êtes nullement affecté par nos querelles internes. Ils vous écouteront. »

Jan mentionne les mêmes chasseurs de sorcières malades qu'Helmut, mais il affirme également avoir entendu des voix étranges sortant de la tente du capitaine Krieger et aperçu d'étranges furoncles sur les lèvres de certains de ses hommes.

« Je crois que Krieger est un adorateur du Seigneur de la Peste. J'espère me tromper, car il a l'air d'un homme bon, mais il y a eu trop d'étranges coïncidences que je ne parviens pas à expliquer autrement. Je sais qu'il a l'air d'un parangon de vertu, mais un adepte du mal se montrerait-il à visage découvert ? Je crois qu'il prévoit de corrompre Karl ou de l'enlever pour le soumettre à quelque terrible rituel. »

LES MOTIVATIONS DE JAN

Jan (Tobias) a envoyé l'espion se renseigner sur les intentions des PJ. S'ils ont dans l'idée de tuer ou d'enlever Karl, il ordonne à ses espions de les surveiller et de contrecarrer leurs plans. S'ils prévoient de s'échapper immédiatement et d'aller raconter à quelqu'un ce qui se passe au campement, il les laisse faire. À ce moment-là, ils ne savent rien de compromettant.

Mais s'ils prévoient de débusquer l'adepte du Chaos ou de rester pour enquêter, ou s'ils veulent seulement suivre Karl tout le reste de leur vie, il a l'intention de faire d'eux des pions pour tuer Krieger, qu'il veut écarter de son chemin. Une fois que le sale boulot aura été effectué, il les tuera.

Si l'espion était découvert avant d'avoir appris quoi que ce soit, les autres espions de Jan fileraient les PJ jusqu'à ce qu'ils apprennent ce qu'ils ont l'intention de faire.

COMBATTRE DANS LE CAMP

Lors de cette aventure, les PJ ont plusieurs fois l'occasion de se mettre dans l'embarras s'ils font le moindre faux pas. Si les armes sortent des fourreaux, voici comment gérer la situation.

Dans l'enceinte

Si les PJ provoquent un combat dans ce lieu, mieux vaut qu'ils s'enfuient : ils risquent fort d'être submergés par le nombre. Il y a trop de gardes et ils sont trop bien entraînés : les hommes de Krieger, ceux d'Eisenbach, les Portemarteaux d'Helmut et les gardes de Jan. Quand un combat s'engage, d'autres hommes arrivent au pas de course à chaque round jusqu'à ce que les PJ soient submergés. Leur seul espoir consiste à se précipiter dans la foule où ils pourront semer leurs poursuivants. Vous pouvez tout à fait jouer la scène en vous servant des profils présentés au chapitre précédent, mais l'issue ne fait guère de doute.

Dans la foule

Les combats sont faciles ici. Seules les parties intéressées aident les combattants. Tous les autres s'enfuient en appelant au secours. Là encore, les profils utilisés sont ceux des Croisés présentés au chapitre précédent.

Conséquences

Si les PJ sont chassés de la Croisade et se cachent dans les environs, des battues les forcent à se déplacer sans cesse, mais rien ne se produit. S'ils recherchent les elfes sylvains, ceux-ci ont quitté la région, ou du moins ils restent invisibles aux PJ.

LA QUÊTE DE LA FILLE

Si vous utilisez l'accroche **Ma fille a disparu !** l'une des priorités lors du voyage avec la Croisade consiste à retrouver la fille perdue. Malheureusement, elle n'est plus là, car elle a succombé à une épidémie qui décime les Croisés. Un **test de Commérage Très difficile (-30)** permet de l'apprendre. Sinon, vous pouvez fort bien mener les personnages en bateau en leur faisant entrapercevoir des femmes correspondant à la description, en leur transmettant des informations contradictoires et ainsi de suite, jusqu'à ce que le groupe atteigne Altdorf où ils apprendront enfin la vérité.


















Premier jour : Matin et après-midi

Vous pouvez jouer la collecte d'informations, laisser les PJ effectuer des **tests de Commérage** ou les deux. Si vous choisissez une des deux dernières solutions, les PJ gagnent une information supplémentaire à chaque degré de réussite lors d'un **test de Commérage**. Ils peuvent aussi obtenir des brides de ces informations en gardant simplement les yeux et les oreilles ouverts.

Krieger, Helmut, Eisenbach et Jan

En tant que principaux responsables de la gestion quotidienne du camp, ils sont trop occupés pour discuter. Krieger se déplace en permanence le long de la colonne, à cheval, pour rétablir l'ordre. Helmut voyage avec Karl dans son coche pour lui donner des leçons particulières, à moins qu'il ne soit en train de rencontrer les responsables des communautés qu'ils traversent. Jan voyage dans un autre coche, occupé à gérer le camp. Des courriers viennent lui poser des questions et il les renvoie avec les réponses. Il rencontre également les dirigeants des villes.

Rumeurs du concile au sujet de Krieger

- Rumeur issue de l'un de ses hommes : *« Le capitaine est le meilleur officier que j'aie jamais servi. Honnête comme un jour de labeur et toujours prompt à demander à ce qu'on ait notre solde. Quand il a rejoint la Croisade, ça ne plaisait pas à certains gars. Ils pensaient qu'il avait retourné sa veste. Après tout, on était censés les arrêter. Mais je ne voyais pas les choses comme ça. Le capitaine est un vrai adepte de Sigmar. S'il dit que le gamin est la réincarnation de Sigmar, ça me va. Et si c'est vrai, ça ne veut pas dire qu'on ait retourné notre veste, hein ? C'est plutôt tous les autres qui se trompent. »*
- Rumeur issue de l'un des hommes d'Helmut : *« Un homme bien. Il ne joue pas les favoris et n'essaie pas de s'attirer de faveurs. Il fait son travail. Il aurait fait un fameux Portemarteau. »*
- Rumeur issue de l'un des hommes de Jan : *« Il a l'air bien sous tous rapports, mais on n'est jamais sûr de rien, n'est-ce pas ? Il est trop renfermé. On a l'impression qu'il cache quelque chose, du coup. Il aime bien se promener, aussi, tard la nuit. Dans les bois. On ne sait pas trop quoi en penser. »*
- Si les PJ posent des questions à d'autres, ils en auront confirmation : Krieger sort parfois se promener hors du camp à la nuit tombée. (Sa conversion lui pose un problème de conscience et il a du mal à trouver le sommeil.)
- Rumeur issue du domestique personnel de Krieger : *« Qui demande ça ? Le capitaine est un homme exceptionnel. Le meilleur au milieu de ces misérables lunatiques. Sans lui, jamais ils n'auraient survécu aux marais. Il n'a pas à se justifier devant des gens de votre espèce. »*

Rumeurs du concile au sujet d'Eisenbach

- Rumeur issue de l'un des hommes d'Helmut : *« Un homme de bien, et un grand atout pour notre cause. Ses chevaliers et ses soldats pourraient bien faire la différence si on en arrivait à une guerre civile. »*
- Rumeur issue de l'un des hommes de Jan : *« C'est un fermier ou un noble, dites-moi ? Un vrai noble ne se salit pas les mains en plantant des graines, vous ne croyez pas ? »*
- Rumeur issue d'un écuyer de l'un des chevaliers d'Eisenbach : *« J'aurais certes pu préférer être affecté auprès d'un seigneur ayant plus de goût pour l'aventure. Messire Eisenbach n'apprécie guère les batailles. Au printemps dernier, il a ordonné aux chevaliers de manier des charrues ! Mais au bout du compte, c'est un homme bien. »*

Dans les bonnes grâces de l'Enfant-Dieu

Karl passe la matinée à s'ennuyer en recevant une leçon d'Helmut sur les points les plus précis du dogme sigmarite. Prétextant de l'appel de la nature pour faire une pause (les six gardiens du temple d'Helmut l'escortent derrière un buisson et lui tournent le dos, arme au poing, tandis qu'il fait ce qu'il a à faire), il s'arrête pour faire un bout de chemin avec l'un des PJ en service, leur posant les questions auxquelles n'importe quel gamin de son âge voudrait avoir la réponse, tout en ignorant Helmut qui l'appelle depuis le coche pour qu'il retourne à ses études.

« Comment êtes-vous devenus des aventuriers ? »
« Quelle est la plus grosse bête que vous ayez tuée ? »
« Avez-vous déjà vu un dragon ? »
« Jan dit que vous avez rencontré des elfes sylvains. A quoi ressemblent-ils ? Sont-ils sauvages et farouches comme le décrivent les vieilles légendes ? »
« Le vampire vous a-t-il blessés ? Je peux voir ? »
« Une fois, moi aussi, j'ai vécu une aventure ! »

Il raconte qu'il a été enlevé dans un orphelinat et qu'il a échappé à ses ravisseurs. Si les PJ posent à Karl des questions précises sur le sujet, et en particulier s'ils s'enquièrent de la façon dont il a reçu la marque de la comète à deux queues sur la poitrine, Jan apparaît avant qu'il ne puisse répondre et le renvoie à sa leçon. Karl prend un air renfrogné mais s'exécute docilement.

« J'aurais préféré ne pas aller à Altdorf. C'est au Kislev que je veux aller. »

Si on le questionne sur le sujet, Karl s'approche et dit : *« J'ai eu une vision. Un grand danger vient du nord et du Kislev. Je dois l'arrêter sans plus tarder ! »*

Il faut que les PJ réussissent un **test d'Intelligence Difficile (-20)** (leur jugement est affecté par l'aura du gamin) pour réaliser que Karl leur ment. S'ils s'en rendent compte et le pressent à ce sujet, l'Enfant ne pipe plus mot et se hâte de retourner à sa leçon.

Quelles que soient les questions posées, au bout d'environ cinq minutes, Helmut traîne Karl dans le coche en disant : *« Vous allez rencontrer le grand théogoniste dans quelques jours, Monseigneur. De quoi aurez-vous l'air si vous ne connaissez pas votre catéchisme ? »*

Karl fait la moue mais il le suit en faisant un signe amical aux PJ.

Conversations le long du chemin

La Croisade se déplace en une immense colonne allongée, sans véritable ordre de marche sauf que les chefs se trouvent devant et les plus lents en dernier. On entend beaucoup de chants et de prières, et beaucoup marquent les murs et les arbres du symbole de Karl sur le chemin. Les PJ qui ne sont pas en service peuvent se déplacer à leur guise le long de la colonne et parler à ceux qu'ils veulent.

Des strigany loin de chez eux

C'est le moment idéal pour s'entretenir avec le gamin strigany, Ahmed, qui tente toujours de vendre tout et n'importe quoi aux PJ.

« Tourte à la viande de chien ! Un sou seulement. Besoin de réparer vos bottes, Vos Altesses ? Un sou seulement. Deux sous les trois paires. Des lainages à laver ? Une barbe à tailler ? Il faut se mettre sur son trente et un pour aller à Altdorf ! Un sou seulement. »

Autour des PJ, les gens jettent des regards noirs à Ahmed et chuchotent dans leur barbe.

« Ces racailles de Strigany… Le vampire qui a attaqué hier est venu de leur chariot, pour sûr. » (Faux.)

Un peu plus loin dans la colonne, les PJ voient le père d'Ahmed, Ali, et le reste des strigany qui se querellent avec une foule de croisés en colère. À la fin, en poussant un juron, Ali laisse l'un des membres de la foule fouiller sa caravane. Au bout d'un moment, le croisé en ressort mécontent et s'adresse aux autres : *« Pas de cercueil. Pas de terre de cimetière. Mais ça ne prouve rien. Il pourrait bien se cacher quelque part. »*

Il jette un regard noir à Ali.

« On t'a à l'œil, le traîne-misère. T'avise pas de penser le contraire. »

L'attroupement se disperse.

Rumeur de la foule

Le sentiment de la foule à l'égard des chefs et de l'avenir de la Croisade est détaillé au **Chapitre III** : vous pouvez donc tout à fait utiliser les citations qui n'ont pas encore servi. Si les PJ se renseignent au sujet d'éventuels agents du Chaos au sein du culte, faites-leur effectuer un **test de Commérage** à chaque fois. S'ils échouent, ils se heurtent à des dénégations indignées de cet acabit : *« Impossible ! La lumière de la bonté de Karl les réduirait en cendres ! Là où il va, aucun mal ne peut survivre ! »*

S'ils réussissent le test, ils obtiennent toutes sortes de réponses :

- *« Je n'en ai vu aucun. Mais j'ai entendu des choses. Oui, il se produit des choses dans les bois. Des gens disparaissent. »*

LA MORT JAUNE

C'est Groff qui a mis au point cette maladie. Les victimes sont en proie à une fièvre brûlante qui les assoiffe affreusement, tout en se trouvant incapables de vider leur vessie. La douleur que cette incapacité provoque est effroyable, mais les victimes ne peuvent s'empêcher de boire et leur état ne fait qu'empirer. Leur peau tourne au jaune et leur sueur empeste l'urine. Elles finissent par mourir de la fièvre, hallucinées et poussant des hurlements tandis que leur cervelle bout.

Durée : sept jours.

Effets : chaque jour où le personnage est victime de la mort jaune, il doit réussir un **test d'Endurance** pour ne pas avoir à réduire de 5 points la valeur de chacune des caractéristiques de son profil principal. Si son Endurance tombe à 0 ou moins, il meurt.

Règle spéciale : pour le moment, la seule façon de contracter la mort jaune est de manger de la viande souillée venue de l'étal de Groff le boucher. Il est en train de tester l'efficacité de la maladie. Toutefois, quand le culte arrivera à Altdorf, Groff la modifiera pour qu'elle se transforme en épidémie. Il donnera de la viande corrompue aux habitants d'Altdorf qui viendront au dernier rassemblement des croisés de l'Enfant. Ceux qui attraperont la maladie à cause de la viande deviendront des porteurs. À partir de là, quiconque est en contact avec la sueur d'une victime doit réussir un test d'Endurance pour éviter de contracter la maladie.





- *« Hum, eh bien, ça ne m'étonnerait pas du tout qu'il y en ait parmi les Frères de la Plaie Ouverte. Ils n'ont pas un comportement sain selon moi. »*
- *« Prenez garde aux Chanteurs de la Sainte Parole. Personne ne peut être aussi vertueux. Ils ont forcément quelque chose à cacher. »*
- *« La vieille bique dans la rangée d'à côté. C'en est une, c'est sûr. Elle m'a donné le mauvais œil la semaine dernière et ce matin j'ai un ongle incarné ! »*
- *« Y'a eu des chasseurs de sorcières dans l'coin. Y rôdaient partout. Toujours plus malins qu'les autres, ceux-là. Y se faisaient passer pour des rétameurs. Peuh ! Z'ont trompé personne. J'vous l'dis en un mot comme en cent : un beau matin, y s'sont réveillés morts dans leur chariot, couverts de bubons violets, avec la langue toute noire. Mais vous savez pas le plus terrible ? Personne d'autre a été malade. Personne. Si c'est pas l'doigt des Puissances de la Corruption, je sais pas c'que c'est ! »*
- *« Une crapule ? Parmi les chefs ? Nenni ! De qui s'agirait-il donc ? Du vieux père Helmut, qui est prêtre de Sigmar depuis quarante ans ? De Vanderpeer ? C'est une ordure, je vous le concède, mais ce sont les pièces de monnaie qu'il vénère et non la destruction. Krieger ? Sire balai-dans-le-derrière ? Pas une chance. Il pense que le cul du gamin sent la rose. Et ça ne peut pas être Eisenbach. Pas cette vieille baderne joviale ! Bientôt, vous allez soupçonner Karl en personne ! Allez, du vent ! »*
- *« Un lac noir ! Une femme dans un lac noir ! Prenez garde ! Attention ! »*
- *« Il y a une épidémie de furoncles. Partout où je regarde, je vois des gens avec des furoncles à la lèvre. Si c'est pas l'œuvre d'une sorcière, moi je suis un gobelin ! »*
- *« Les autres pensent que la mort jaune est l'œuvre des Sombres Puissances, mais ça n'a pas de sens. Avec toute la crasse et la misère de ce cloaque ambulant, a-t-on besoin d'invoquer une cause surnaturelle pour expliquer la maladie ? »*
- *« La mort jaune ? Elle n'a pas fait beaucoup de victimes, mais elle est horrible. C'est la soif, une soif horrible. Mais en même temps, vous ne pouvez plus... répondre à l'appel de la nature, si vous voyez ce que je veux dire. Et vous devenez tout jaune. Et vous en crevez, jaune et baigné de sueur, à la fois desséché comme un désert et plein comme une barrique. »*

En queue de peloton

Pendant que les PJ se déplacent le long de la colonne, ils sont suivis. Un **test de Perception Assez difficile (-10)** permet de découvrir par qui : une jeune paysanne dépenaillée affligée d'un furoncle à la lèvre. Si elle voit qu'elle a été repérée, elle tente de se mêler à la foule. Si les PJ l'attrapent, elle mord son furoncle et meurt dans d'atroces souffrances en vomissant du sang, du pus dégoulinant de ses yeux et de son nez.

Une fois qu'ils l'ont remarquée, un autre **test de Perception Assez difficile (-10)** leur permet de s'apercevoir que d'autres individus portant des furoncles les épient. Si les PJ réussissent à filer une de ces personnes, elle les mène finalement chez Groff le boucher, l'un des pourvoyeurs du camp.

Groff le boucher
Acolyte de Nurgle* mutant (ex-Bourgeois)

*Voir le Tome de la Corruption.

Groff le boucher fournit ses services peu onéreux de boucher à ceux qui lui apportent du gibier ou du bétail « libéré ». En guise de paiement, il prend une part de chaque animal, qu'il revend aux Croisés. Lui aussi a un furoncle à la lèvre. C'est le lieutenant de Jan (Tobias). Des gens se rendent à son chariot en permanence, même pendant la marche. Un assistant conduit l'attelage pendant qu'il découpe la viande à l'arrière. C'est une couverture idéale pour recevoir les espions de Jan, tous dotés d'un furoncle, qui vont et viennent. Jan envoie un de ses gardes une fois par jour pour acheter une part de viande et obtenir son rapport. Krieger, Helmut et Eisenbach prennent également leur viande chez Groff : le lien avec Jan n'est donc pas évident.

Groff a une bouilloire close remplie d'une sorte de moisissure noire et gluante. Des épées et des dagues infectées sont également cachées dans ses bagages. Si l'une de ces lames entaille les PJ ou s'ils ouvrent la bouilloire, ils doivent réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10)** pour éviter de contracter la mort jaune.

Les PJ peuvent penser que Groff est l'adepte de Nurgle qu'ils recherchent, mais s'ils écoutent aux portes pendant qu'il parle avec un autre cultiste, ils l'entendent parler du « *chef* » et de « *Tobias* ». Toutefois, les PJ n'apprennent pas que Tobias est Jan avant le troisième jour, juste après que la Croisade est arrivée à Altdorf.

Groff le boucher est un Marienbourgeois amical et corpulent à l'apparence négligée et doté d'une voix et d'un rire tonitruants. Derrière ce masque jovial, c'est un adepte de Nurgle qui fait tout pour répandre partout les dons de Grand-père Nurgle. Il s'est allié à Tobias et Ruprecht parce qu'ils lui avaient promis qu'il aurait le droit de répandre la plus grande épidémie que l'Empire ait jamais connue. Il en est si enthousiaste qu'il n'a même pas besoin de feindre la jovialité.

Points de Folie : 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	31	32 (3)	46 (4)	33	52	45	45



Compétences : Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances académiques (démonologie) (Int), Connaissances générales (Empire, Pays perdu) (Int), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Évaluation (Int), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (bretonnien) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)
Talents : Dur en affaires, Fuite, Intelligent, Magie commune (Chaos), Magie noire, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Sans peur
Traits : Mutation (Bouche supplémentaire)

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14
Magie : 1 ; Magie commune (Chaos) *ou* Magie commune (vulgaire) si vous n'avez pas *Le Tome de la Corruption*
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (hachoir) (1d10+3)

Dotations

Groff le boucher garde la plupart de ses possessions dans son grand chariot fermé. De l'extérieur, on ne voit que les outils habituels d'un boucher, y compris des crochets, des scies, des marteaux et autres instruments désagréables. Groff porte des vêtements miteux aux manches roulées. Un tablier maculé de sang est suspendu à son cou.

Mutation

Sous son aisselle gauche, Groff a une bouche supplémentaire. De temps à autre, elle émet un rot. Il la nourrit avec de la viande pourrie et la nuit, elle vomit une vase contagieuse qu'il utilise pour réaliser ses concoctions infectieuses.

Premier jour : Nuit

Une fois que la Croisade a monté le camp pour la nuit, les PJ qui sont de garde reçoivent l'ordre de patrouiller sur le pourtour de l'enceinte, à l'intérieur de la barrière de toile. Comme ils sont mis à l'épreuve, ceux qui ne sont pas en service n'ont pas l'autorisation de quitter l'enceinte. Ils doivent rester à l'intérieur ou près de leur tente.

Il y a quelques allées et venues durant la nuit : des patrouilles de gardes de Krieger et de lancier d'Eisenbach partent et reviennent. Krieger part lui-même après minuit et revient plus d'une heure plus tard. Trois des gardes du corps de Jan sortent en riant et en emportant une bouteille, pour revenir trois heures plus tard, toujours en riant, avec une bouteille vide. Quand les lanciers d'Eisenbach reviennent, deux heures avant minuit, l'un d'entre eux dit à Eisenbach que la jument d'un des Croisés est en train de mettre bas et que l'accouchement se passe plutôt mal. Eisenbach part à sa suite en retroussant ses manches. Il revient plus d'une heure plus tard, ensanglanté mais exultant. Le poulain est sur pattes et la jument a survécu.

Toute tentative d'accompagner n'importe laquelle de ces excursions s'arrête à l'entrée où les gardes stoppent les PJ. Ceux d'entre eux qui sont en service le restent. Les autres doivent rester dans l'enceinte jusqu'à ce que leur semaine de mise à l'épreuve soit terminée.

N'empêchez pas les PJ qui le désirent de tenter une sortie en douce, mais assurez-vous qu'ils perdent la piste de ceux qu'ils tentent de filer dans le camp et rendez-leur les choses difficiles quand ils voudront rentrer dans l'enceinte.

Deuxième jour : Matin

Le deuxième jour se déroule sensiblement comme le premier, mais les occasions de discussions et d'investigations sont plus nombreuses.

Observations concernant le concile

S'ils disent qu'ils écoutent aux portes, les PJ qui sont de service peuvent observer ou entendre ce qui suit.

- Krieger demande à son domestique s'il n'a pas vu son gant gauche.
- Avant que la Croisade ne se mette en route, un des PJ surprend l'échange suivant entre deux des gardes du corps de Jan. Aucun test n'est nécessaire pour l'entendre, car les deux hommes veulent que les PJ reçoivent cette information.

« *Le capitaine Krieger s'est encore promené à l'écart la nuit dernière*, dit un des gardes. *L'est allé dans ces arbres, là-bas. Certainement pas pour poser culotte. Il est passé tout droit d'vant les latrines. On s'demande c'qui peut bien mijoter.* »

« *Laisse-le donc tranquille*, répond son compagnon. *Krieger a beaucoup à penser. Il ne trouvait sans doute pas le sommeil.* »

Enquête dans les bois

Si les PJ mordent à l'hameçon et s'en vont dans les bois, ils trouvent facilement des empreintes de bottes qui mènent à une petite clairière au centre de laquelle se trouve un cercle composé de runes du Chaos. Les runes sont noires et semblent onduler. En les inspectant de près, on s'aperçoit que cette illusion de mouvement vient de dizaines de milliers de mouches en plein repas. Elles s'envolent en une immense nuée bourdonnante, révélant que les runes ont été tracées à l'aide d'excréments et d'une substance visqueuse.

Au milieu du cercle se trouve le cadavre d'un mouton. Il ne porte pas de blessure et semble être mort d'une horrible maladie. Il émet une atroce puanteur et sa tête est recouverte de furoncles rouges. En guise de sabots, il a de minuscules mains de bébé flétries. Les personnages devraient réussir des **tests de Force Mentale** s'ils ne veulent pas gagner un ou deux points de Folie devant cet effroyable spectacle.

L'enquête révèle que de lourdes bottes ont marché autour du cercle. De plus, un gant est abandonné sur le sol, souillé d'excrément et d'une matière gluante.

Rendre l'affaire publique

Si les PJ annoncent leur découverte au concile, ses membres viennent voir. Helmut se met à prier. Jan fait savoir à grand bruit qu'il espère que nul habitant du campement n'est responsable. Krieger pousse un juron et crache. Krieger est horrifié et fait vœu de trouver et de tuer les cultistes responsables.

Si les PJ montrent publiquement le gant, Krieger le reconnaît et leur demande où ils l'ont trouvé. S'ils demandent si quelqu'un a perdu un gant, il l'admet bien volontiers. Il est scandalisé si les PJ disent où ils l'ont découvert. Jan accuse alors Krieger d'avoir pactisé avec le Chaos.

Aller voir Krieger

S'ils contactent Krieger en privé, il est d'abord sous le choc, puis envahi par une colère froide.






















« Traîtrise. Quelqu'un a décidé de souiller mon nom et ma réputation. Je dois aller au fond de cette affaire. » Malheureusement, il n'a pas la moindre chance. Un des hommes de Jan surprend la conversation et va la rapporter à Jan. Celui-ci entre, accompagné d'Helmut, exigeant une explication. Helmut est perplexe et horrifié. Jan accuse Krieger d'avoir pactisé avec le Chaos et les PJ de sympathiser avec lui. *« Vous auriez dû venir nous avertir! »*

Aller voir Helmut ou Jan

Les PJ sont remerciés pour leur diligence et reçoivent une récompense. Helmut leur donne une couronne d'or à chacun et met un terme à leur mise à l'épreuve, leur permettant d'aller et venir à leur guise dans le camp. S'ils vont voir Jan, celui-ci termine également leur mise à l'épreuve et leur donne trente pistoles d'argent à chacun. S'ils vont voir qui que ce soit d'autre, leur interlocuteur rassemble le reste du concile et s'en va arrêter Krieger comme ci-dessus.

La déchéance de Krieger

Krieger nie les accusations, mais il ne peut nier qu'il s'agit de son gant. Helmut demande à regret à Krieger et à ses hommes (qui sont coupables par association) de se laisser enfermer jusqu'à ce qu'on puisse tirer les choses au clair. Pensant qu'on prouvera bien vite son innocence, Krieger accepte. Lui et ses hommes sont conduits dans une tente et gardés par les chevaliers d'Eisenbach.

Si les PJ sont allés voir Krieger en premier, Jan exige qu'eux aussi soient enfermés. Helmut accepte à contrecœur et ses hommes tentent d'arrêter les PJ. Si ceux-ci se battent, les règles habituelles de combat à l'intérieur de l'enceinte s'appliquent. S'ils se soumettent, ils sont ramenés à leur propre tente et gardés par les lanciers d'Eisenbach. Le sort des PJ démoralise Karl, mais il n'en dit rien.

Deuxième jour: Après-midi

Si les PJ n'ont pas quitté la Croisade ni été arrêtés, ils sont libres de poursuivre leur enquête. Faites intervenir Ahmed une nouvelle fois, mais cette fois, il leur offre une épée fort séduisante. Avant qu'il ne puisse la vendre, un croisé en colère l'aperçoit et lui crie de lui rendre son épée. Ahmed laisse tomber l'arme et s'enfuit à toutes jambes. L'adepte hurle des jurons anti-Strigany en le poursuivant.

Deuxième jour: Nuit

Les événements de la nuit dépendent de ce qui s'est passé durant la journée.

La mort de Krieger – Première option

Si les PJ n'ont pas quitté le camp ni été arrêtés, à minuit, ils entendent d'horribles cris et le fracas des armes. Ces sons semblent venir de la tente où Krieger et ses hommes sont détenus.

Une terrible bataille a éclaté. Krieger et ses hommes ont déchiré la tente. Ils poussent des hurlements d'agonie et de rage tandis que des bubons et des furoncles éclatent sur leur peau et donnent naissance à de hideuses mutations. Ils se jettent sur leurs gardes, lesquels, pris de terreur, les taillent en pièces. Non loin de là, Helmut et Jan observent la scène, choqués. Jan s'écrie alors : *« Vous voyez! C'est la preuve qu'il s'agissait d'adeptes du mal! La malédiction de leur dieu s'abat sur eux! »*

Les PJ peuvent aider à tuer les mutants, qui sont tous désarmés et si malades que toutes les caractéristiques sont réduites de 10 points (utilisez le profil du **Mutant** de *WJDR*, page 228).

Krieger voit les PJ et leur crie quelque chose avant d'être abattu par l'un des hommes de Jan : *« Un rat! Un rat! Traîtrise! »*

Si les PJ fouillent la tente où Krieger était détenu, ils voient un cadavre de rat affreusement ravagé par la maladie et grouillant de puces. S'ils le montrent à Helmut et à Jan, ce dernier affirme y voir une nouvelle preuve : *« C'est le familier de Krieger! Brûlez-le! »*

Helmut reste interdit mais ne surenchérit pas.

Si des PJ s'approchent à moins de deux mètres du rat, faites-leur lancer 1d10. Sur un 7, une puce les pique, les forçant à effectuer des **tests d'Endurance Assez faciles (+10)** pour éviter de contracter une souche surnaturelle de la pourriture de Neiglish. La crise ne dure que 30 minutes, mais la victime doit effectuer un **test d'Endurance** toutes les 10 minutes pour éviter de recevoir une amusante mutation : utilisez les tables de mutations dont vous disposez, mais si vous avez le *Tome de la Corruption*, servez-vous de celles de Nurgle, condamnant la victime à une existence aussi brève que déplaisante. De plus, toutes les 7 minutes, la victime doit réussir un autre test d'Endurance ou subir un malus cumulatif de -5 à tous les tests. Si le total des malus dépasse la valeur d'Endurance de la victime, son corps explose dans une gerbe de matière gluante et verte. Deux succès consécutifs suffisent à annuler le malus en Endurance et à arrêter les effets mortels de la maladie.

La mort de Krieger – Deuxième option

Si les PJ sont emprisonnés dans leur tente, ils entendent des hurlements et des bruits de lutte. Des gens se mettent à courir. Leurs trois gardes demandent aux passants de quoi il retourne. *« C'est Krieger. Lui et ses hommes sont des mutants! Ils s'en prennent aux chevaliers d'Eisenbach! »*

Un couteau vient déchirer le fond de la tente des PJ et quelqu'un y jette un rat couvert de pustules et de puces. L'animal atterrit au centre de la tente. Les puces commencent à sauter en direction des PJ. Tout PJ situé dans un rayon de deux mètres autour du rat doit lancer 1d10 avec les mêmes effets que ci-dessus.

Si les PJ tentent de sortir de la tente, que ce soit par le rabat ou par l'arrière, leurs gardes les entendent et tentent de les en empêcher. Personne ne vient aider les gardes : tout le monde est trop occupé avec Krieger. Si les PJ l'emportent sur les gardes, personne d'autre ne se trouve dans les environs. Ils peuvent s'échapper ou poursuivre le lanceur de rat, lequel est un adepte de Nurgle qui fera éclater son furoncle et mourra avant qu'ils ne puissent l'attraper. S'ils se dirigent vers le combat de Krieger et sont aperçus, on les attaquera.

Conséquences

Les personnages qui sont victimes d'une mutation trop grave et évidente qu'ils ne peuvent dissimuler sont rassemblés et jetés sur un bûcher à l'aube. Faites tirer de nouveaux personnages aux joueurs malheureux et si vous êtes rongé par la culpabilité (tss-tss…), donnez-leur une seconde dose de miséricorde de Shallya. Les personnages soupçonnés de connivence avec Krieger sont bannis de la Croisade par manque de preuve. Ces PJ peuvent suivre de loin, tenter de retourner discrètement dans le camp ou s'asseoir au bord de la route et mourir de faim. Arrangez-vous pour les ramener dans le scénario de la façon qui vous convient.

Les sbires de Jan (Tobias) et le remède contre l'aura de Karl

Les sbires de Jan viennent de toutes les strates du camp. Il y en a environ trente : bouchers, flagellants, propriétaires de chariots, sympathisants, etc. Tous ont deux choses en commun : des furoncles, soit sur les lèvres soit à l'intérieur de la bouche, qui leur permettent de se suicider s'ils sont découverts, et une curieuse maladie, la sonnaille de Ruprecht, qui les protège de l'aura de Karl, mais au prix de leur ouïe et de leur Sociabilité.

Des PJ observateurs peuvent remarquer que les nurglistes se curent l'oreille avec les doigts, ou demandent à ce qu'on répète les questions qu'on leur pose. Ils peuvent aussi détecter les effets dégoûtants de la maladie. Les PJ qui réussissent un **test de Perception Assez difficile (-10)** remarquent que ceux qui sont affligés ne sont pas affectés par l'aura de Karl. Les nurglistes savent jouer la comédie, mais ils ne peuvent simuler la foi inconditionnelle et enthousiaste des autres croisés.

Percer le secret de leur immunité n'est pas chose facile, car les nurglistes tentent en premier lieu de se suicider. Ce n'est que si les PJ parviennent à en prendre un par surprise et à trouver le moyen de l'empêcher de mordre son furoncle qu'ils peuvent lui arracher ce secret par la torture. En cas de succès, le nurgliste leur dit qu'il s'agit d'un cadeau de Grand-père Nurgle, une sensation de froid dans la tête et de tintement dans les oreilles qui empêche la voix de Karl de les forcer à l'aimer. Jan (Tobias) les a infectés en leur demandant de s'entailler la langue et en les embrassant.

Le fait de s'entailler la langue et d'embrasser un nurgliste, y compris Jan, peut transmettre la maladie aux PJ et les libérer de l'influence de Karl.

Les furoncles de la miséricorde

Quand on les mord, les furoncles qui poussent sur les lèvres des nurglistes libèrent un abominable poison dans leur bouche, leur faisant vomir un jet de sang et faisant couler du pus de leur nez et de leurs yeux. Quiconque se trouve dans un rayon d'un mètre autour de l'adepte en crise doit réussir un **test d'Agilité** pour éviter d'être éclaboussé. Si une de ces ignobles substances atteint la peau d'un PJ, celui-ci doit réussir un **test d'Endurance** pour éviter qu'un furoncle ne lui pousse sur la lèvre ou dans la bouche dans les vingt-quatre heures. S'ils font éclater ce furoncle, ils meurent en cinq rounds en éclaboussant les alentours. Le furoncle disparaît de lui-même au bout de sept jours, mais jusqu'à la fin de cette période, la victime doit effectuer un **test d'Agilité Très facile (+30)** chaque fois qu'elle mange pour éviter de percer l'excroissance. Une prêtresse de Shallya peut soigner le furoncle à l'aide d'un sort de *guérison des maladies*.

La sonnaille de Ruprecht

Cette maladie conçue avec amour par Ruprecht affecte l'ouïe. Les victimes entendent un tintement en permanence. Les voix et les sons leur semblent stridents et déformés. Si on laisse la maladie s'étendre, le son et la distorsion empirent jusqu'à ce que le malade n'entende plus que le tintement.

On n'attrape pas facilement cette maladie : il faut un échange de fluides (la méthode la plus simple étant un baiser profond).

Durée : trente-cinq jours

Effets : la maladie déforme les sons qu'entend la victime, lui conférant un bonus de +10 à tous les tests de Force Mentale impliquant l'ouïe. (Dans le cadre de cette aventure, elle confère également une immunité totale à l'aura de Karl.) Pour la même raison, elle inflige également à sa victime un malus de -10 à tous les tests de Perception impliquant l'ouïe. Les effets empirent (et s'améliorent !) tous les sept jours, accroissant le bonus de +10 et le malus de -10 (ils sont cumulatifs).

Si la maladie n'est pas soignée avant son terme, le personnage devient entièrement sourd. Les dégâts sont physiques et ne peuvent être réparés autrement que par magie.

De plus, la victime doit lancer le dé tous les cinq jours pour déterminer si un effet indésirable mineur ne se manifeste pas de façon répugnante.

1d10	Effets
1-5	*Je me sens en pleine forme !*
6	*Grands dieux ! Qu'est-ce que c'est que cette odeur ?* Le personnage empeste le vieux fromage et les patates pourries.
7	*Ah, vous avez quelque chose ici... non, juste là.* Le nez du personnage coule en permanence.
8	*Il semble bien que vous ayez une éruption cutanée.* Le visage du personnage est en proie à un eczéma facial suppurant.
9	*Allez me chercher un linge, voulez-vous ?* Le personnage souffre désormais d'incontinence urinaire.
10	*Vous avez entendu ça ?* Le personnage souffre désormais de flatulences sonores.

Troisième jour : Matin

Tous les désagréments de la veille étant derrière eux, les Croisés de l'Enfant se préparent pour leur arrivée à Altdorf, enfilant leurs plus beaux atours et décorant leurs chariots à l'aide de bannières, de rubans, et de cœurs et de marteaux en papier. Ils sont d'humeur joyeuse, certains que Karl sera accueilli à bras ouverts dans la ville, que son caractère divin sera immédiatement reconnu par le grand théogoniste Volkmar et que Karl Franz le proclamera héritier du trône de l'Empire. Ils se mettent donc en route en jouant de la musique et en chantant des airs à la gloire de Karl.

Si les PJ sont restés à l'écart des ennuis, l'équipe de jour veille sur Karl comme d'habitude.

En fin de matinée, une délégation du conseil municipal d'Altdorf vient rencontrer Helmut et Jan pour leur demander de contourner la ville et leur offrir un considérable pot-de-vin pour aller à Talabheim à la place. Helmut refuse. La délégation les avertit qu'on tirera sur Karl s'il s'approche des portes.

Troisième jour : Après-midi

Au milieu de l'après-midi, les croisés arrivent aux champs qui entourent Altdorf et établissent leur campement. Une estrade et des tentes destinées à fournir boissons et nourriture sont érigées pour accueillir un rassemblement.

Jan, Helmut et Eisenbach s'approchent de la Porte de l'Empire, la plus grande entrée terrestre de la ville, un portail immense et





étroitement gardé. La délégation est escortée par les chevaliers d'Eisenbach et tous les PJ qui veulent l'accompagner (s'ils ne se sont pas attirés d'ennuis). Karl ne vient pas. La délégation est poliment renvoyée par un représentant du conseil municipal – soutenu par une compagnie d'hallebardiers et d'arbalétriers sur les remparts – qui leur dit que Karl Franz et Volkmar sont trop occupés et que la délégation devrait revenir la semaine suivante.

Les membres de la délégation reviennent au campement courroucés et frustrés. Jan semble plus résigné que les autres.

Groff vend la mèche

Faites effectuer un **test de Perception Très facile (+30)** à tous les PJ se trouvant parmi la foule, mais trichez. Il n'y a aucun risque qu'ils ratent cet indice. Les personnages entendent quelqu'un dire « *Tobias* ». Quand ils regardent autour d'eux, ils voient Groff le boucher parler à l'un des gardes de Jan Vanderpeer dans l'espace étroit séparant deux tentes.

Groff dit : « *Dis à Tobias que la soupe est prête. La mort s'est transformée en peste. Quand dois-je préparer le souper ?* »

Le garde de Jan répond : « *Je lui demanderai et je vous dirai quand je viendrai chercher sa commande de viande.* »

Les deux hommes se séparent. Si les PJ parviennent à filer le garde de Jan, ils le voient retourner directement à la tente de son patron, puis revenir immédiatement voir Groff. « *Au dernier rassemblement avant de quitter Altdorf. Et six côtes d'agneau, s'il vous plaît.* »

Confrontation avec Groff

Il n'est pas difficile de trouver un moment où Groff se retrouve seul, mais il ne l'est jamais bien longtemps. Des gens viennent à sa boutique toute la journée, mais si les PJ vont le trouver dans ses quartiers (la partie de la tente qui se trouve à l'arrière de son chariot, séparée de la boutique par un rideau) et s'arrangent pour qu'il ne fasse pas de bruit, on ne les dérangera pas. Toutefois, si quelqu'un les entend, des gens viendront à son secours. Groff est apprécié et ses clients attaquent les PJ ou appellent les gardes s'ils ne sont pas assez nombreux.

Contrairement aux autres adeptes de Nurgle, Groff ne se suicide pas immédiatement. Il a une épidémie à déclencher avant de mourir : il va donc se battre et appeler à l'aide.

Groff n'est guère enclin à révéler le rôle qu'il joue dans la conspiration de la mort jaune, mais des PJ malins, réfléchissant vite ou affligés d'un furoncle, peuvent être capables de convaincre le boucher qu'eux aussi travaillent pour Tobias. Une telle tactique nécessite un test opposant le **Charisme** du personnage à la **Perception** de Groff. Si le personnage l'emporte, Groff accepte sa présence à contrecœur mais ne révèle rien concernant le plan. Il faut deux degrés de réussite ou plus pour que le boucher révèle les détails. Si on le presse de questions, Groff peut devenir suspicieux et même violent si la conversation prend un tour curieux.

Si on le torture, il fait éclater son furoncle, mais si les PJ remportent un **test d'Agilité** opposé contre lui, ils peuvent l'empêcher de le mordre. Sous la torture, il parlera. Il est prêt à se sacrifier pour Nurgle, mais il ne supporte pas la douleur prolongée. Il révélera donc le plan.

Le plan des nurglistes

Jan envisage d'enlever Karl à Altdorf. Il doit emmener Karl et un collier magique à la maison de Ruprecht, puis mettre le collier à l'Enfant. Ensuite, Karl aimera Ruprecht comme un père et fera tout ce qu'il voudra.

Par ailleurs, Groff doit donner de la viande infectée aux habitants d'Altdorf qui viendront voir Karl lors du dernier rassemblement avant que la Croisade ne quitte la ville. La viande transmettra la peste jaune, variante extrêmement contagieuse de la mort jaune, aux habitants. Une fois qu'ils reviendront en ville et tomberont malades, quiconque entrera en contact avec leur sueur sera contaminé.

Ruprecht a l'intention de ramener Karl à Altdorf et de lui faire « soigner » l'épidémie. En réalité, les soins viendront de Ruprecht, mais le peuple croira que le miracle vient de Karl, ce qui constituera la preuve finale de son caractère divin. Dans sa gratitude, le peuple de la cité sauvée le couronnera en tant qu'Empereur, Ruprecht faisant office d'éminence grise.

Mais qui est Ruprecht, au fait ? Groff n'en est pas tout à fait sûr, mais il pense qu'il pourrait s'agir du maître de Tobias.

Tuer Groff ou le démasquer aux yeux de tous

Si les PJ parlent du plan épidémique de Groff au concile sans mentionner Jan, Helmut les récompense (2 co chacun) et Jan les remercie avant de tenter de les tuer cette nuit même. (Utilisez la scène du rat contaminé de la page 109.) Si les PJ tuent Groff et ne disent rien au concile, les événements se déroulent comme prévu, mais Jan en entend parler et tente de les tuer à l'aide du rat cette nuit même.

Accuser Jan

Toute tentative visant à démasquer Jan en public se soldera par un échec. Si les PJ forcent Groff à témoigner, celui-ci tremble de peur en la présence de Jan et change de chanson, affirmant que c'est lui le chef de la conspiration et non Jan. S'ils tentent de relier Jan et Groff par l'intermédiaire du garde de Jan, ce dernier affirme qu'il n'est venu voir Groff que pour commander de la viande. Jan nie en bloc et autorise Helmut à fouiller sa tente. On n'y trouve aucune preuve. Jan ne possède rien qui permette de le relier à Nurgle. Il cache une mutation sous ses vêtements – une vilaine excroissance – mais ne se soumettra pas à une fouille au corps.

Comme Jan est quelqu'un d'important et les PJ des nouveaux venus sans le moindre pouvoir, c'est lui que tout le monde croit. Même Helmut, qui ne l'aime pas, a trop besoin de ses talents d'organisateur et de son argent pour l'arrêter. Helmut ordonne d'un air malheureux qu'on arrête les PJ pour les questionner.

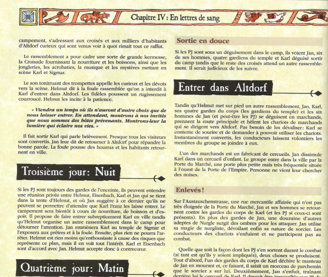
Karl intercède en faveur des PJ. « *Leurs accusations étaient erronées, mais ils ne faisaient que tenter de me protéger. Je ne veux pas qu'on les emprisonne pour ça.* » Il suggère donc qu'ils soient bannis à la place. Helmut est d'accord, mais Jan affirme que libérer des ennemis représente un risque trop important à ce moment critique. Il l'emporte et Helmut ordonne donc que les PJ soient arrêtés.

Attaquer Jan

Si les PJ tentent de tuer ou de fouiller Jan, ses gardes le défendent et appellent à l'aide. Les hommes d'Eisenbach se joignent à la mêlée. Jan accuse les PJ d'être des nurglistes. Helmut ordonne qu'ils soient arrêtés et interrogés. Si les PJ sont effectivement arrêtés, on les ramène dans leur tente, surveillée par trois gardes.

Troisième jour : Fin d'après-midi

Une heure avant la fermeture des portes d'Altdorf, Helmut et Jan dirigent un grand rassemblement dans un champ à l'extérieur du



campement, s'adressant aux croisés et aux milliers d'habitants d'Altdorf curieux qui sont venus voir à quoi rimait tout ce raffut.

Le rassemblement a pour cadre une sorte de grande kermesse, la Croisade fournissant la nourriture et les boissons, ainsi que les jongleries, les acrobaties, la musique et les mystères mettant en scène Karl et Sigmar.

Le son tonitruant des trompettes appelle les curieux et les dévots vers la scène. Helmut dit à la foule rassemblée qu'on a interdit à Karl d'entrer dans Altdorf. Les fidèles poussent un rugissement courroucé. Helmut les incite à la patience.

« Viendra un temps où ils n'auront d'autre choix que de nous laisser entrer. En attendant, montrons à nos invités que nous sommes des hôtes prévenants. Montrons-leur la lumière qui éclaire nos vies. »

Il fait sortir Karl qui parle brièvement. Presque tous les visiteurs sont convertis. Jan leur dit de retourner à Altdorf pour répandre la bonne parole. La foule pousse des hourras et les habitants retournent en ville.

Troisième jour : Nuit

Si les PJ sont toujours des gardes de l'enceinte, ils peuvent entendre une réunion privée entre Helmut, Eisenbach, Karl et Jan qui se tient dans la tente d'Helmut, et où Jan suggère à ce dernier qu'ils ne peuvent se permettre d'attendre que Karl Franz les laisse entrer. Le campement sera bientôt à cours de nourriture, de boisson et d'espoir. Il propose de faire entrer subrepticement Karl en ville tandis qu'Helmut organise un autre rassemblement dans le camp pour détourner l'attention. Jan emmènera Karl au temple de Sigmar et l'exposera aux prêtres et à la foule. Ensuite, plus rien ne pourra l'arrêter. Helmut est rien moins qu'enthousiaste à cause des risques que représente ce plan, mais il en voit tout l'intérêt. Karl et Eisenbach sont d'accord avec Jan. Helmut accepte donc à contrecœur.

Quatrième jour : Matin

Si les PJ ont réussi d'une façon ou d'une autre à rester à l'écart des ennuis, Helmut leur demande en privé d'aider Jan à faire discrètement entrer Karl en ville. Il craint que Jan ait dans l'idée de tenter quelque chose, même s'il ne sait pas quoi exactement. Les quatre gardes du corps de Karl y vont aussi, mais Helmut veut que les six hommes de Jan soient en infériorité numérique.

Sortie en douce

Si les PJ sont sous un déguisement dans le camp, ils voient Jan, six de ses hommes, quatre gardiens du temple et Karl déguisé sortir du camp tandis que le reste des croisés attend un autre rassemblement. Il serait judicieux de les suivre.

Entrer dans Altdorf

Tandis qu'Helmut met sur pied un autre rassemblement, Jan, Karl, ses quatre gardes du corps (les gardiens du temple) et les six hommes de Jan (et peut-être les PJ) se déguisent en marchands, prennent la route principale et hèlent les chariots de marchands qui se dirigent vers Altdorf. Pas besoin de les dévaliser : Karl se contente de sourire et de demander à pouvoir utiliser les chariots. Instantanément convertis, les conducteurs laissent volontiers les membres du groupe se joindre à eux.

L'un des marchands est un fabricant de cercueils. Jan dissimule Karl dans un cercueil d'enfant. Le groupe entre dans la ville par la Porte du Marché, une porte plus petite mais très fréquentée située à l'ouest de la Porte de l'Empire. Personne ne vient leur chercher des noises.

Enlevés !

Sur l'Austauschenstrasse, une rue mercantile affairée qui n'est pas très éloignée de la Porte du Marché, Jan et ses hommes se retournent contre les gardes du corps de Karl (et les PJ si ceux-ci sont présents). En plus des gardes de Jan, une douzaine d'autres adeptes de Nurgle surgit des ombres pour les attaquer. Jan utilise sa magie de nurgliste, dévoilant enfin sa nature de sorcier. Les conducteurs des chariots s'enfuient et ne participent pas au combat.

Quelle que soit la façon dont les PJ s'en sortent durant le combat (si tant est qu'ils y soient impliqués), deux choses se produisent. Tout d'abord, l'un des gardes du corps de Karl déchire le manteau de Jan en mourant et, ce faisant, il saisit un morceau de parchemin que le sorcier a sur lui. Deuxièmement, Jan s'enfuit, traînant derrière lui le cercueil de Karl. Il devrait être impossible aux PJ de le suivre. La foule qui se rassemble pour observer le combat est trop dense pour qu'on la traverse rapidement. Quand ils y parviennent, Jan et le cercueil ont disparu.

Pour les hommes de Jan et les cultistes venus en renfort, utilisez le profil des **Hommes de main** dans *WJDR*, page 232. Pour les gardes du corps, utilisez le profil des **Hommes d'Helmut**, page 94.

DEUXIÈME PARTIE : L'ANNÉE DU MASQUE

La deuxième partie se déroule essentiellement à Altdorf. La cité n'a pas changé physiquement depuis *Les tours d'Altdorf*, mais l'atmosphère d'une ville est toujours fluctuante. Voici quelques nouveaux éléments et informations permettant de donner plus de profondeur et de saveur aux conversations avec les PNJ.

L'atmosphère de la ville

Altdorf est amère, instable et frénétique. Amère et instable parce qu'après les privations dues à l'Incursion du Chaos – le rationnement, les pénuries, la perte de parents et d'amis – les habitants espéraient que la vie reviendrait à la normale après la victoire, ce qui n'est pas le cas. La pénurie se poursuit car les réserves de nourriture sont épuisées et les réfugiés sont descendus au sud. Le peuple accuse le gouvernement d'avoir mal géré la crise et de connivences corrompues avec les marchands. Les émeutes et les échauffourées ne sont pas rares, et on trouve des démagogues à tous les coins de rue, rejetant la faute sur à peu près n'importe qui, depuis Karl Franz jusqu'aux étrangers en passant par les elfes.

Malgré tout, ce ressentiment s'accompagne d'une énergie étrange et frénétique. Croyant la fin des temps proche, les gens jettent l'argent par les fenêtres. Des satires paillardes se jouent sur toutes les scènes et les chansons de taverne abondent de diffamations et de piques en tous genres. Les femmes exhibent des décolletés dont l'audace n'a d'égal que l'élégance des hommes. Les jeunes nobles sont plus débauchés que jamais et ceux qui crient à la fin du monde affirment que ce que les Puissances de la

Corruption n'ont pu obtenir à la force des armes, elles l'auront grâce à la corruption des mœurs et à l'indécence générale.

Événements actuels

Voici quelques-uns des troubles qui ont récemment agité la cité.

Les émeutes des chariots de la solde

Les soldats des armées d'état du Reikland et de l'Averland n'ont pas encore été payés pour avoir défendu Middenheim. Les deux groupes ont envoyé de grandes délégations à Altdorf pour réclamer leur solde en retard, qu'on n'était pas disposé à leur donner. Ils se sont battus avec le guet et l'un contre l'autre. Les habitants de la ville étaient plutôt de leur côté au début, mais les bagarres nocturnes d'ivrognes ne font qu'empirer et aujourd'hui, Altdorf veut simplement les voir partir.

Les émeutes du pain

Des milliers de réfugiés issus des villes du nord sont devenus des mendiants à Altdorf, et la nourriture se fait rare. Les marchands de grain, craignant que leurs réserves ne durent pas tout l'hiver, ont fait monter les prix de manière exponentielle. Le peuple se plaint que les marchands monopolisent le grain pendant que les gens meurent dans les rues. Des foules en colère se sont introduites de force dans des entrepôts à grain et des mendiants venus du nord ont été battus à mort.

La Vengeance de Sigmar

Durant l'année qui vient de s'écouler, tout Altdorf a été captivé par les exploits d'un redresseur de torts que le peuple a surnommé la Vengeance de Sigmar, un individu masqué qui traque, tue et démasque les mutants, les sorcières, les nécromanciens et les sorciers du Chaos qui ont échappé aux répurgateurs. Il les ligote et les suspend après leur avoir cloué un emblème en fer blanc représentant la comète à deux queues de Sigmar sur le front. Le peuple l'adore et l'a aidé à plusieurs reprises à échapper aux enquêteurs officiels.

Jaloux de ses succès et suspicieux quant à ses motivations, les répurgateurs le haïssent. Le temple de Sigmar et les collèges de magie ont plus de sympathie pour lui, car contrairement aux chasseurs de sorcières, il ne commet pas de bavure. Aucun honnête érudit n'est mort de sa main, tandis que les répurgateurs arrêtent parfois les innocents aussi bien que les coupables sans le moindre scrupule. Les autorités veulent connaître son identité pour pouvoir le tuer ou le contrôler.

Bottes à la mode

La mode des bottes dépareillées fait rage chez les jeunes dandys. Ils paradent en ville en portant des bottes de couleurs et de styles différents : haute à la jambe gauche et courte à la droite, etc. Certains des plus excentriques vont jusqu'à porter des talons de hauteur différente, boitant d'un air grandiloquent en s'aidant de coûteuses cannes.

Après l'attaque

Karl ayant disparu et la nature de cultiste de Jan étant dévoilée, les PJ sont probablement prêts à traquer cette crapule, sans doute avec une certaine impatience. La suite des événements dépend de ce qui s'est passé jusqu'ici.

Si les PJ ont aidé à combattre Jan

Les PJ peuvent parler avec les gardes survivants et découvrir la note de Jan dans la main de leur chef (**aide de jeu 10**). Les gardes survivants ordonnent aux PJ de trouver Jan et de déchiffrer la note. Ils ramènent leurs défunts camarades au campement et informent Helmut de la traîtrise de Jan.

Si les PJ retournent au campement malgré tout, Helmut les implore de rechercher Jan et Karl dans tout Altdorf et leur ordonne de ne rien dire à personne. « *Personne ne doit savoir que Karl a disparu !* » Il se renvoie parce qu'il a besoin de gardes pour maintenir l'illusion que Karl est encore dans sa tente.

La fouille de la tente de Jan ne révèle rien. Il n'avait rien en sa possession qui puisse le relier à Nurgle.

Si les PJ ont observé l'attaque mais ne sont pas intervenus

Ils voient les gardes emmener leurs défunts camarades, et ils peuvent ensuite fouiller le théâtre de l'affrontement. Ils découvrent la note de Tobias dans le caniveau.

Si les PJ sont avec sire Frederick

Les espions de Frederick le mettent au courant de l'étrange incident. Selon les descriptions, il est évident que Jan a attaqué quelqu'un et a disparu avec un cercueil d'enfant. Sire Frederick demande aux PJ d'enquêter. Ceux-ci arrivent sur le théâtre de l'affrontement une fois que les gardes sont partis et découvrent la note dans le caniveau.

La scène du crime

Dans ce dernier cas, quand les PJ arrivent sur les lieux du crime, ils ne trouvent guère de preuves tangibles. Altdorf est une ville trop agitée. Les marchands sont retournés à leurs chariots et sont repartis. Les cadavres ont été retirés et le sang s'est déjà mêlé à la boue que piétinent les passants.

La rue est une voie où passent des marchands des classes inférieures, bordée de tavernes, de boutiques et d'étals de tourtes destinées aux voyageurs épuisés par une longue journée passée sur la route. Des maisons à colombage la dominent du haut de leurs cinq ou six étages.

Une réussite à un **test de Commérage** (et chaque degré de réussite supplémentaire) permet d'obtenir une des histoires suivantes de la part des autochtones.

Un marchand des quatre saisons

« *Je n'ai pas vu comment ça a commencé, non monsieur, mais d'un seul coup, j'ai entendu un cri et un grand bruit et j'ai l'vé les yeux de mes pommes que je faisais briller et j'ai vu ces fous furieux qui se tapaient d'sus à coups d'épée. C'était à n'y rien comprendre. Des marchands, c'était, qu'apportaient leurs produits en ville. Un fabricant de cercueils, un fermier avec ses choux et un vendeur de peaux et de fourrures. Et là, y'en a un – le fabricant de cercueils, un petit type trapu – qui commence à crier le genre de chose qu'on ne risque pas d'entendre dans un temple de Sigmar. Horrible, que c'était. Et une fois qu'il a eu fini, y'a des types qui commencent à tomber et à se griffer la figure, avec leur peau qui f'sait des cloques comme un pudding en train de bouillir. J'ai pas honte de l'dire : j'ai pris mes jambes à mon cou. Ça n'vaut rien de traîner dans l'coin quand y'a de la sorcellerie dans l'air.* »

Une propriétaire de taverne

« *Je ne sais pas ce qui se passait exactement, c'est sûr. Des violences en pleine rue, et pas un membre du guet à l'horizon, comme d'habitude. Mauvais pour les affaires. Sans compter la sorcellerie. Je*



RAPPORT AUX EMPLOYEURS

En arrivant à Altdorf, les PJ voudront sans doute contacter leurs employeurs ou les agents de ceux-ci.

Avatil Foulécume (Stupides humains)

Des personnages travaillant pour l'elfe de Marienburg peuvent fouiner dans l'espoir de trouver un de ses agents. Un **test de Commérage Facile (+20)** dans la cité permet aux PJ d'obtenir un nom : sire Frederick. Une rencontre avec le noble se déroule comme décrit au paragraphe **Wilhelm Schmidt**, plus bas.

Roderick le répurgateur (Au service de Sigmar)

Les PJ ont appris à Marienburg que leur répurgateur d'employeur avait quitté le Pays Perdu pour se rendre à Altdorf, mais trouver les chasseurs de sorcières s'avère plus difficile qu'ils pourraient l'imaginer de prime abord. Une visite au temple de Sigmar et un **test de Commérage Assez facile (+10)** révèlent que Roderick, s'il est en ville, ne s'est pas présenté au temple et que nul ne l'a revu depuis qu'il a quitté Marienburg.

Crispijn van Haagen (Ma fille a disparu !)

Le contact que les PJ doivent retrouver à Altdorf est un homme du nom de sire Frederick. Noble mineur mais disposant d'une certaine influence à la cour de l'Empereur, il s'avère être un contact utile pour les personnages. Pour le trouver, il faut réussir un **test de Commérage Facile (+20)**. Il rencontre ensuite directement les PJ s'ils peuvent donner une preuve qu'ils sont bien les employés de Van Haagen. Frederick écoute leur rapport au sujet de la mort de la fille disparue et leur donne la somme promise. Il ajoute : « *Il semble que vous soyez déliés de votre obligation envers Crispijn. Avez-vous d'autres plans tant que vous êtes à Altdorf ?* » Frederick est ambitieux et veut améliorer son statut à la cour. Il croit qu'en dévoilant des informations au sujet de l'Enfant et en révélant peut-être sa vraie nature, il accroîtra considérablement son prestige. Il demande aux PJ de poursuivre leur enquête et promet de bien les payer pour leurs services. La somme exacte est laissée à votre discrétion, mais 50 co environ devrait suffire pour l'ensemble. Les autres rencontres avec lui se déroulent comme indiqué dans la suite de ce scénario.

Wilhelm Schmidt (Nous sommes tous prisonniers ici)

La première visite des PJ à sire Frederick se déroule toujours de la même façon, quel que soit le moment de l'aventure où elle a lieu.

La localisation de la maison de sire Frederick est **Facile (+20)** à obtenir, et il est tout aussi facile d'y entrer. Sire Frederick apprécie les aventuriers, qui sont bien accueillis. Le maître d'hôtel les emmène à son cabinet de travail où le noble est occupé à lire d'anciens manuscrits. Il leur souhaite la bienvenue et envoie son maître d'hôtel chercher des rafraîchissements et une collation avant de demander aux PJ de lui raconter leurs aventures. S'ils lui disent qu'ils ont suivi la Croisade, son intérêt est piqué au vif.

S'ils demandent de l'aide, il veut d'abord connaître l'identité de l'agent du Chaos au sein de la Croisade de l'Enfant, et ils ne recevront rien d'autre que sa sympathie tant qu'ils ne pourront la lui fournir. Une fois qu'ils auront nommé Jan, il leur donnera 100 co et les aidera en leur fournissant des informations et des ressources.

En tant qu'agent du gouvernement, Frederick veut connaître les détails du plan des adeptes du Chaos et l'étendue des pouvoirs de Karl : s'ils sont divins ou s'il s'agit d'une mutation. Toutefois, il ne leur refusera pas son aide s'ils ne peuvent lui fournir ces informations.

Si Frederick découvre que les PJ sont sous le charme de Karl, il se montre prudent, mais tant qu'ils laissent entendre qu'ils veulent protéger Karl du Chaos, il dit : « *Il semble que nos intérêts coïncident. Aussi dangereux soit-il, le garçon le serait encore plus s'il tombait sous la coupe des Puissances de la Corruption.* »

Aux visites suivantes, ils seront bien accueillis si leur visite précédente s'est déroulée de manière amicale. Sinon, ils seront éconduits et les gardes les combattront s'ils insistent pour entrer.

Selena Reiva (Une ravissante dame)

Des PJ travaillant pour Selena n'ont pas de contacts en ville : pour faire leur rapport à leur maîtresse, il leur faudra retourner à Marienburg ou au moins envoyer un message. Toute correspondance mettra un temps considérable à atteindre Selena, et il faudra deux fois plus longtemps aux PJ pour obtenir une réponse. Pour le moment, leur devoir doit être clair, mais s'ils manquent de provisions ou d'argent, ils pourront recevoir un don anonyme de la part de leur maîtresse.

croyais que les collèges étaient censés empêcher ce genre de chose. Pourquoi on paie des impôts, je vous le demande ? Non, je n'ai pas vu comment ça s'est terminé. J'ai fermé les volets et prié Sigmar. »

Une jeune fleuriste

« *C'était affreux. Ces hommes…* » Elle se met à sangloter. « *Ces hommes. Leur peau était comme arrachée de leurs os. Et l'odeur… Leurs visages…* » Elle se cache le visage dans les mains et ne peut rien dire de plus.



Un gamin des rues

« C'est un sorcier qui s'est fait quelques brutes. » Il hausse les épaules. *« Le genre de choses qu'on voit tous les jours à Altdorf. Sûr, y'a que des ploucs dans vot' genre que ça étonne. Z'avez pas un sou ? »*

Un tailleur

« C'étaient des chasseurs de sorcières. Ils ont vu que ce fabricant de cercueils était un cultiste et ils l'ont attaqué. Ils n'en ont pas eu chagrin de leur course. Il ne restait pas grand-chose d'eux quand il en a eu fini. Il ne l'emportera pas au jardin de Morr. Aucun sorcier n'est en sécurité à Altdorf ces temps-ci. Pas depuis que la Vengeance de Sigmar veille sur nous. Où il est parti ? Il s'est sauvé dans la rue avec ses hommes. Un gamin ? Non. Je n'ai vu aucun gamin. »

Si les PJ posent des questions sur la Vengeance de Sigmar, le tailleur répond. *« Personne ne sait. On n'aperçoit que son ombre, mais il terrasse les méchants et les corrompus où qu'ils se cachent. Les sorcières, les mutants et les nécromanciens, tous périssent par sa main. Il vaut bien une centaine de répurgateurs. Je remercie Sigmar chaque nuit qu'il ait décidé d'habiter à Altdorf. »*

Où Jan/Tobias/le sorcier est-il allé?

S'ils demandent aux badauds par où Jan est parti, ils obtiennent ce genre de réponses.

Un dandy

« Il s'est enfui vers le Suderich (un marché aux poissons). *Un petit type grassouillet traînant un cercueil d'enfant derrière lui comme un chariot. Ses vêtements étaient une insulte au bon goût. Il soufflait et ahanait comme un marchand de Marienburg. Un gamin? Non, à moins qu'il n'en ait caché un dans le cercueil! La bonne blague. »*

Un marchand de tissu

« Un peu que je l'ai vu! Il faisait bien deux mètres dix de haut, et il portait un cercueil sur son dos comme un sac à patates. Il avait des yeux verts et luisants et il laissait derrière lui des empreintes de sabots fumantes! Oh, elles ont été effacées depuis. Il se dirigeait vers la Luitpoldstrasse, je dirais. »

Une serveuse de taverne

« Il a sauté sur les toits comme s'il avait des ressorts sous les talons. Je n'ai jamais rien vu de tel. Un cercueil? Non, c'était un coffre. Non, je n'ai vu aucun gamin. »

Un aiguiseur de couteaux

« Il est allé vers la Königplatz. Au moment où j'ai levé les yeux, tout ce que j'ai vu, c'était une caisse qui tournait le coin de la rue. Non, j'ai pas vu de gamin. Mais j'ai peut-être entendu des cris d'enfant, maintenant que j'y repense. »

La note de Jan

Dans l'idéal, les PJ auront trouvé la note de Jan. Sinon, un gamin des rues la découvre et va chercher les PJ quand la rumeur court qu'ils posent des questions sur l'échauffourée. Il offre aux PJ de la leur remettre contre quelques sous.

Une fois que la piste de Jan est froide, les PJ seront forcés de tenter de découvrir ce que signifie cette note griffonnée à la hâte. Poser des questions sur un dénommé Ansel ne mène à rien : c'est un nom très répandu. *« C'est d'Ansel l'apothicaire que vous v'lez parler? Ou ben alors c'est d'Ansel le poivrot qui réchauffe un banc aux Bras de Graubhaut? Ah, non, j'vois, c'est Ansel Anders, le tanneur, c'est ça? Sa boutique est dans la rue d'Olendz. Dans le sens du vent, loué soit Sigmar. »*

S'ils demandent ce qu'est Estlemann, les résultats sont similaires s'ils se contentent d'interroger les gens dans la rue. *« Estlemann? On dirait l'nom d'un troquet, non? Jamais entendu parler. »*

VENDEURS D'EMBLÈMES

Dans toute la ville, des hommes et des femmes portent des plateaux pleins de toutes sortes d'emblèmes à tous les coins de rue. Certains de ces insignes sont humoristiques ou paillards, certains représentent les attributs des divers ordres de chevalerie ou les symboles des guildes de commerce, mais les plus populaires sont des icônes religieuses représentant les principaux dieux de l'Empire: marteaux, comètes bifides, colombes, bois de cerf et même doigts croisés.

Mentionnez-les partout où les PJ enquêtent: ils auront leur importance un peu plus tard. Le fait de les introduire en tant qu'éléments de décor plante dans l'esprit des joueurs une graine qui portera bientôt fruit.

Une des personnes à qui ils posent la question dit que les PJ ne sont pas les premiers à l'interroger au sujet d'Estlemann. Elle décrit un petit homme gras en habits de marchand. L'homme avait des gardes du corps, mais aucun garçon ne l'accompagnait.

S'ils montrent la note de Jan ou mentionnent le nom d'Estlemann à un érudit, un noble, un magicien, un prêtre ou un chasseur de sorcières, ou à tout autre individu cultivé (sire Frederick, par exemple), leur interlocuteur connaît ce nom. Les prêtres et les chasseurs de sorcières méprisent Estlemann et n'aideront pas les PJ, sauf en leur disant qu'il s'agit d'un vendeur de livres interdits. Ils ont des soupçons vis-à-vis des PJ qui ont posé cette question. Les nobles, magiciens et érudits affirment qu'il s'agit d'une ressource utile mais louche, et donnent l'adresse de sa boutique aux PJ, dans le quartier de Schlafstadt, près du quartier de l'Université.

Demander à sire Frederick

Sire Frederick a été client chez Estlemann, mais il ne l'aime pas.

« Estlemann est un antiquaire, un bouquiniste. J'ai moi-même acheté chez lui, car il a des ouvrages que personne d'autre ne peut trouver. Je ne l'utilise cependant qu'en dernier recours. Il est dangereux de connaître un individu comme lui. Les répurgateurs le surveillent en permanence à cause des rumeurs qui prétendent qu'il fait commerce d'œuvres plus contestables. Mais aucune fouille de sa boutique n'a jamais permis de trouver de livre interdit: les répurgateurs rongent leur frein à défaut d'avoir quelque chose à se mettre sous la dent. Il finira mal, j'en ai peur. Si Jan le recherche, il est probable qu'il soit en quête d'un ouvrage occulte. Prenez garde. » Il donne aux PJ l'adresse de la boutique.

Quatrième jour: Après-midi

Après une matinée d'enquête, les PJ peuvent finalement trouver la boutique d'Estlemann.

Chez Estlemann

L'échoppe d'Estlemann se trouve dans la rue Hoffbann de la Schlafstadt, un quartier miteux situé derrière les universités de droit et essentiellement constitué de bâtiments chancelants en brique grise remplis d'étudiants sans le sou et de travailleurs des classes pauvres. Les rez-de-chaussée sont occupés par des marchands d'antiquités, de meubles d'occasion, d'outils et d'armes, et de livres anciens. La rue Hoffbann est celle des bouquinistes revendant essentiellement les ouvrages de droit et de littérature dont la lecture est requise à l'université, mais d'autres vendent des

pièces de théâtre, des romans, des pamphlets politiques, des livres à l'eau de rose peu coûteux, des volumes rares et des éditions d'art.

En approchant de ce quartier, les PJ aperçoivent une colonne de fumée au-dessus des toits. En tournant le coin de la rue Hoffbann, ils voient des flammes et des gens qui grouillent de l'autre côté. Organisés en file, ils font circuler des seaux depuis le puits de la place locale et jettent de l'eau sur le feu. D'autres étendent des couvertures mouillées sur les toits des édifices adjacents, s'efforçant de les protéger des braises qui s'envolent.

Un grand bâtiment en briques est en flammes et ceux qui le jouxtent des deux côtés commencent à prendre feu. Les victimes du feu et de la fumée sont regroupées dans la rue, toussant et criant. Quelques badauds observent la scène, abasourdis, mais la plupart des gens apportent leur aide, essayant désespérément d'empêcher la propagation de l'incendie. Le bâtiment est un véritable brasier où l'on ne peut espérer entrer tant que le feu ne s'est pas éteint.

C'est le bâtiment d'Estlemann qui brûle. L'incendie a débuté dans sa boutique il y a une demi-heure seulement et il s'est rapidement propagé. Estlemann lui-même s'est sauvé en rampant de son échoppe, vivant mais gravement brûlé et incapable de marcher. Il a été emmené à l'hôpital shalléen proche. Les PJ peuvent obtenir l'adresse de l'hôpital et le nom complet d'Estlemann : Janus Estlemann. Personne ne se souvient si quelqu'un lui a rendu visite avant le sinistre.

Les personnages qui parlent avec les habitants du cru ou réussissent un **test de Commérage Facile (+20)** apprennent tout ou partie des informations suivantes.

- *« Il l'avait cherché, non? Toujours à trafiquer avec ses sales livres et à commercer avec des individus louches. Ce n'était qu'une question de temps. »*
- *« Je n'ai jamais eu de problème avec lui. Un vieil homme plutôt gentil malgré ce que certains affirment. Il ne parlait pas beaucoup. »*
- *« J'avais bien mis en garde son propriétaire. Vous pouvez demander à qui vous voulez, je l'avais prévenu cent fois. Un vrai danger pour le voisinage, je lui avais dit. Jetez-moi ça dehors, je lui avais dit. Mais est-ce qu'il m'a écouté? Non. Et regardez où ça mène. »*

Avant que les PJ ne partent, plusieurs chasseurs de sorcières arrivent sur les lieux. Leur chef, Golphus Drabben, observe l'incendie avec une sinistre satisfaction avant de tirer son épée et d'arrêter la brigade des seaux. « *Laissez-la brûler.* » Ses hommes font respecter son ordre et posent des questions aux autochtones au sujet d'Estlemann. Ceux-ci, furieux que Drabben les ait empêchés de sauver leurs maisons, refusent avec aigreur de parler. Drabben utilise la manière forte et le ton monte.

Le temple et l'hôpital shalléens

Le temple shalléen se trouve à l'orée du quartier de l'université. Il s'agit d'un bâtiment bas de marbre blanc relié à un hôpital à trois étages doté d'une cour fermée. Les deux édifices ont des entrées séparées. Les sœurs du temple dirigent les PJ vers l'hôpital.

Le vestibule de l'hôpital est petit et fonctionnel : une pièce carrée pourvue d'une petite porte dans le mur de gauche et d'une grande porte dans le mur du fond, gardée par deux gardiens du temple (utilisez le profil des **Hommes d'Helmut**). Deux autres se tiennent à la sortie donnant sur la rue. Des bancs solides sont disposés le long des murs. Une sœur infirmière d'âge mûr est assise derrière un comptoir. Un grand registre est posé dessus, et derrière elle on voit des étagères pleines de livres.

Si les PJ demandent après Esltemann, elle dit : « *Oh oui, il est là, le pauvre. Gravement brûlé et les deux jambes cassées. Nous l'avons installé au premier étage, dans l'unité des blessés. Êtes-vous parents?* »

Les PJ ont besoin d'une raison plus ou moins convaincante pour que l'infirmière les laisse voir Estlemann. Un **test de Charisme Assez difficile (-10)** fait l'affaire. Le simple fait d'affirmer qu'ils sont des parents ou des voisins soucieux de sa santé fonctionne aussi à moins qu'ils ne soient armés jusqu'aux dents, auquel cas elle soupçonne une supercherie et les renvoie. Dans tous les cas, on n'autorisera pas plus de deux PJ à le voir, et ils devront laisser leurs armes.

D'autres façons d'entrer

Si les PJ ne parviennent pas à obtenir l'autorisation d'entrer, ils peuvent essayer de s'infiltrer subrepticement par le temple, lequel est relié à l'hôpital, ou par la cour située derrière celui-ci. Ce genre d'activité clandestine est difficile quoique pas impossible en vêtements civils, mais devient plus facile si les PJ acquièrent des robes shalléennes ou des uniformes de gardes du temple.

Sur son flanc droit, l'hôpital est séparé d'un vieil immeuble en briques par une allée d'un peu moins de deux mètres de large. L'hôpital n'a pas de fenêtres au rez-de-chaussée et le mur est recouvert de plâtre lisse, ce qui impose un **test d'Escalade Difficile (-20)** pour l'escalader.

Si les PJ entrent dans l'immeuble voisin, ils peuvent monter au toit et bondir entre les deux édifices. L'immeuble et le temple ont la même hauteur, mais le toit de l'hôpital est en pente et recouvert d'ardoise. Un **test d'Escalade Assez difficile (-10)** est requis pour ne pas perdre pied. Des lucarnes faciles à ouvrir en faisant levier mènent au grenier. Ces lucarnes sont étroites : un nain ou un humain particulièrement musclé ou gras ne passera pas. Une fois à l'intérieur, il est difficile de se déplacer sans déguisement.

Il y a deux gardes par étage. Ils interpellent les PJ dans les zones interdites mais ne combattent que si on les provoque. Les sœurs interpellent également les PJ, mais elles s'enfuient à la moindre agression, appelant les gardes à l'aide.

Entretien avec Estlemann

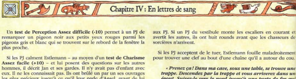
Estlemann occupe un lit dans la section des blessés du premier étage, une longue pièce pourvue de lits qui s'alignent le long des deux murs et de fenêtres donnant sur la cour. Il y a des portes aux deux extrémités. Des rideaux allant du sol au plafond et montés sur tringle séparent les lits les uns des autres. À cause d'eux, il est difficile de voir qui se trouve dans la pièce, mais n'importe quelle conversation s'entend dans toute la salle.

Les patients sont des hommes et des femmes souffrant de divers traumatismes : membres brisés, blessures d'épées, yeux crevés, etc. Des sœurs entrent et sortent constamment de la pièce. Chaque minute où les PJ restent sur place, il y a 50 % de chances qu'une autre sœur sorte ou rentre. Les sœurs appellent les gardes si les PJ se trouvent ici sans raison officielle. S'ils postent des sentinelles près des portes, les PJ sont avertis deux rounds à l'avance quand quelqu'un s'approche de la pièce.

Estlemann se trouve à mi-chemin de la pièce, du côté du mur intérieur. C'est le seul brûlé. Il est recouvert de bandages, en particulier aux mains, et ses deux jambes ont des attelles. Son visage est couvert de brûlures mineures et de baume. Il gémit, à demi inconscient, quand les PJ le trouvent, mais il se réveille brusquement et se trouve pris de terreur quand il les voit. Il demande : « *Qui êtes-vous? Que voulez-vous?* »

Si les PJ lui posent des questions au sujet d'Ansel, il se met à pousser des cris hystériques : « *Je l'ai déjà dit aux autres hommes! Laissez-moi tranquille!* »


Temple et hôpital shalléens
Étage intermédiaire
Vers les tours
Grenier
Rez-de-chaussée
Dernier étage
Cave
Échelle en mètres
Les flèches des escaliers pointent vers le bas
Légende
1 — Vestibule
2 — Salle des gardes
3 — Administration
4 — Bureau de l'abbesse
5 — Poste de garde des infirmières
6 — Bains
7 — Bureau
8 — Salle de chirurgie
9 — Unité des maladies ordinaires
10 — Toilettes
11 — Cellule de l'apothicaire
12 — Cabinet de l'apothicaire
13 — Unité des maladies rares
14 — Cuisines
15 — Arrière-cuisine
16 — Blanchisserie
17 — Écuries
18 — Cour des attelages
19 — Belvédère
20 — Jardins de méditation
21 — Sacristie
22 — Petite chapelle
23 — Chapelle privée de l'abbesse
24 — Sanctuaire de Morr
25 — Hall du temple
26 — Réserve
27 — Crypte
28 — Reliquaire
29 — Cellules des patients
30 — Sanatorium
31 — Unité des blessés graves
32 — Unité des blessés
33 — Maternité
34 — Cellules
35 — Bibliothèque et autel de Verena
36 — Quartiers des initiés
37 — Cellule de l'abbesse
38 — Grenier



Un **test de Perception Assez difficile (-10)** permet à un PJ de remarquer un pigeon noir aux petits yeux rouges parmi les pigeons gris et blanc qui se trouvent sur le rebord de la fenêtre la plus proche.

Si les PJ calment Estlemann – au moyen d'un **test de Charisme Assez facile (+10)** – et lui posent des questions sur les autres hommes, il décrit Jan et ses gardes. Il n'y avait pas d'enfant avec eux. Il ne les connaissait pas. Ils ont brûlé un par un ses ouvrages les plus précieux jusqu'à ce qu'il leur parle d'Ansel, avant de lui casser les jambes et de mettre le feu à sa boutique. Il a réussi à s'enfuir en rampant à la force de ses mains.

Un **test d'Intimidation Assez facile (+10)** force Estlemann à dire aux PJ ce qu'il a raconté à Jan. Il dit qu'Ansel était autrefois un loyal client qui achetait des éléments du stock spécial d'Estlemann. Il a ensuite déménagé à Marienburg. L'année dernière, il est revenu, une horrible cicatrice sur le front, affreusement maigre et complètement fou. Il a tenu Estlemann à la pointe de son épée, recopié sa liste de « clients spéciaux » et menacé de le tuer s'il racontait à qui que ce soit qu'il était de retour à Altdorf. Estlemann n'a plus jamais revu Ansel par la suite.

« L'homme qui m'a brisé les jambes m'a forcé à lui donner la même liste qu'à Ansel. Tous mes clients spéciaux, passés et présents. Je n'avais pas le choix. Oh, ils ne me le pardonneront jamais. Je les ai trahis, et deux fois ! »

Si les PJ demandent la liste, Estlemann dit que c'est Jan qui en a la seule copie. S'ils lui demandent de se rappeler la liste de tête, il tourne autour du pot et affirme qu'il ne peut pas, mais il finit par faire une pause et dire : *« Il y a bien un moyen. Mais non, je ne peux pas. Si je guéris de mes blessures, ce sera ma seule chance de recommencer ma vie. »*

Les PJ peuvent le bousculer, voire même le torturer, il ne dira rien. *« Non ! Plutôt mourir. »*

Chasseurs de sorcières !

Au moment où Estlemann prononce ces mots, les PJ entendent de lourds bruits de pas et des sœurs shalléennes qui crient dans le hall. *« Vous ne pouvez pas entrer ! Vous n'avez aucune autorité ici ! »* Une rude voix masculine éructe : *« Écartez-vous si vous ne voulez pas être accusée d'avoir donné refuge à un instrument du Chaos. »*

Estlemann pousse un cri aigu. *« Les chasseurs de sorcières ! »* Il supplie les PJ de le tuer et de lui épargner la torture des chasseurs de sorcières. Si les PJ n'essaient pas de le faire chanter, il leur offre de leur révéler la liste s'ils promettent de le tuer.

Au bout de trois rounds (cinq si les PJ ont posté une sentinelle), Golphus Drabben et ses six acolytes font irruption dans la pièce et fouillent chaque lit en quête d'Estlemann. Ils le trouvent au bout de quelques rounds.

Si des PJ sont restés dans le vestibule quand les chasseurs de sorcières sont arrivés à l'hôpital, ils peuvent tenter d'avertir ceux qui se trouvent à l'étage. Golphus et ses hommes arrivent au moment même où les PJ situés à l'étage trouvent Estlemann, et il leur faut quatre rounds pour passer en coup de vent devant les sœurs et les gardes, pendant lesquels personne ne prête attention aux PJ. Si un PJ du vestibule monte les escaliers en courant et avertit les autres, ils ont huit rounds avant que les chasseurs de sorcières n'arrivent.

Si les PJ acceptent de le tuer, Estlemann fouille maladroitement pour trouver une clef au bout d'une chaîne qu'il a autour du cou.

« Prenez ça ! Dans ma cave, sous une table, se trouve une trappe. Descendez par la trappe et vous arriverez dans un égout. Suivez-le vers le nord jusqu'à une porte de fer qui semble scellée par la rouille. La clef ouvre la porte. Et dedans, vous trouverez ma… réserve spéciale. Les étagères de gauche portent les noms de mes clients. C'est là que je mets les livres que je garde pour… Oh, par les dieux ! Vite ! Tuez-moi ! Tuez-moi maintenant ! » Il lui faut deux rounds pour prononcer cette tirade.

TUER LE PIGEON

Au fil de cette aventure, les PJ pourront remarquer la présence permanente (et peut-être agaçante) d'un pigeon noir. Si les PJ tuent le pigeon (voir son profil page 129), il ne réapparaîtra pas. De plus, quand la vampire lahmiane révélera sa présence à la fin du chapitre, elle exigera une compensation pour la perte de son sbire et sera généralement hostile envers les PJ.

Chasseurs de sorcières
Chasseurs de primes humains

Ces hommes endurcis sont des chasseurs de sorcières indépendants qui ont vendu leurs services à l'Ordre de la Flamme Purificatrice. Bien qu'ils soient plus ou moins affiliés aux templiers de Sigmar, ils utilisent souvent des tactiques opposées à celles de leurs employeurs.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	42	36 (3)	31 (3)	44	28	37	29

Compétences : Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Filature (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Camouflage rural, Coups assommants, Maîtrise (armes paralysantes), Sixième sens

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : gilet et calotte de cuir (tête 1, corps 1)
Armes : arbalète et 10 carreaux (1d10+4 ; portée 30/60 ; rechargement action complète) ; arme à une main (épée) (1d10+3), filet (aucun dégât ; portée 4/8 ; rechargement action complète ; immobilisante)

Dotations

Chaque chasseur de sorcières porte un uniforme noir, une cape et un haut chapeau à large bord. Des menottes et des clefs sont suspendues à leurs ceintures. Dans leur sac, ils portent chacun un briquet d'amadou, de l'huile et environ dix mètres de corde. Finalement, chacun a 1 ou 2 couronnes d'or et 1d10 schillings.

S'enfuir

S'ils surprennent les PJ en conversation avec Estlemann, les chasseurs de sorcières entreprennent de les arrêter, eux et le bouquiniste. Si les joueurs se cachent et ne tuent pas Estlemann, les chasseurs de sorcières l'emmènent tandis qu'il pousse des sanglots pathétiques. Si les joueurs tuent Estlemann et se cachent, les chasseurs de sorcières les traquent et tentent de les arrêter. Si les chasseurs de sorcières ne les trouvent pas, ils abandonnent le cadavre d'Estlemann et placent une sentinelle à la sortie du temple et de l'hôpital.

Si les chasseurs de sorcières trouvent les PJ, ils combattent pour les maîtriser. Ils veulent les interroger, pas les tuer. S'ils y parviennent, ils passent les menottes aux poignets des PJ et les emmènent hors de l'hôpital avec Estlemann si celui-ci est encore en vie.

Mystérieux bienfaiteurs

Si les chasseurs de sorcières ont réussi à arrêter les PJ ou s'ils les pourchassent dans les rues, au moment où ils sortent de l'hôpital, les PJ remarquent un pigeon noir qui s'envole. Quelques pâtés de maisons plus loin, un groupe de trente hommes et femmes furieux, armés de balais et de pelles, bloque le chemin des chasseurs de sorcières. *« Les voilà ! Ce sont les maudits fanatiques qui nous ont empêchés d'éteindre l'incendie ! À cause de vous nous n'avons plus de toit ! »*

La foule attaque les chasseurs de sorcières, ce qui permet aux PJ de s'échapper ou, s'ils sont menottés, de se débarrasser de ceux-ci. Dans ce cas, le chasseur de sorcières qui a les clefs est battu comme plâtre et la foule chasse les autres, abandonnant les PJ menottés, mais sans personne pour les surveiller et avec les clefs à leurs pieds. Aucun membre de la meute en colère ne reste pour répondre aux questions. Le pigeon noir vole en cercle au-dessus de la scène.

Un **test de Perception Assez difficile (-10)** permet aux PJ de réaliser que la foule n'est pas venue de la direction où se trouve la boutique d'Estlemann et qu'aucun de ses membres ne faisait partie de ceux qui tentaient d'éteindre le feu. Ces gens faisaient simplement semblant de haïr les chasseurs de sorcières, mais pourquoi ?

Quatrième jour : Soirée

Une fois au courant de la localisation de la réserve secrète d'Estlemann, les PJ sont libres de suivre cette piste potentiellement dangereuse.

La cache d'Estlemann

La boutique d'Estlemann n'est plus qu'une ruine fumante, tout comme les deux bâtiments qui l'encadraient. L'échoppe d'Estlemann était située au rez-de-chaussée et les quatre étages qui se trouvaient au-dessus se sont effondrés en un tas calciné de bois et de brique. Le feu est éteint, mais la chaleur est toujours terrible. On aperçoit des braises orange au cœur des lourdes poutres. La foule s'est dispersée. Un **test de Perception Assez difficile (-10)** permet aux PJ de remarquer le pigeon noir qui observe depuis un toit.

Des chasseurs de sorcières sont cachés pour observer les allées et venues. L'un d'entre eux est dissimulé sur le toit d'un vieux bâtiment à quatre étages de l'autre côté de la rue. Un autre se fait passer pour un mendiant dans la ruelle derrière la boutique d'Estlemann. Si les joueurs disent qu'ils se méfient, il leur faut réussir un **test de Perception Assez difficile (-10)** pour remarquer les sentinelles. S'ils ne disent pas qu'ils regardent, le **test de Perception** est **Très difficile (-30)**.

Passer au nez et à la barbe des chasseurs de sorcières est une opération délicate nécessitant un **test de Dissimulation** opposé au **test de Perception** de ces derniers. Si les chasseurs de sorcières voient les PJ entrer chez Estlemann, l'un d'entre eux va chercher des renforts tandis que les autres restent pour surveiller. Les PJ peuvent également maîtriser ou tuer les sentinelles, mais il existe plusieurs moyens d'accéder aux égouts sans passer par l'échoppe ni être vu.

Des grilles de fer recouvrent les collecteurs d'eaux pluviales à la plupart des coins de rue et il y a des cabinets d'aisance dans les cours derrière la plupart des vieux bâtiments. Les collecteurs sont plus propres mais en pleine rue. Il faut s'y mettre à deux pour soulever une grille. Les cabinets sont répugnants, étroits et étouffants jusqu'à ce qu'on arrive au conduit principal, mais personne ne vient y déranger les PJ. Tous mènent au même égout et, à six mètres au nord de la boutique d'Estlemann, à la porte de fer rouillée.

Entrer par chez Estlemann est dangereux et difficile, mais possible. Les poutres sont brûlantes et carbonisées. Chaque PJ doit réussir un **test d'Agilité Assez facile (+10)** pour éviter de faire un faux pas et de traverser le sol pour atterrir rudement et subir 1d10+1 points de dégâts. Le rez-de-chaussée s'est en partie effondré dans la cave. Les escaliers ont disparu, mais il y a un grand trou dans le sol.

Dans la cave, on trouve des centaines de livres calcinés et des coffres et des étagères brûlés. Rien de précieux n'a survécu. Dans une pièce se trouve une table. Elle a été aplatie par une poutre qui s'est effondrée, les pieds écartés, les livres qui y étaient posés étant désormais carbonisés et éparpillés. La trappe se trouve sous la table, laquelle est écrasée sous la poutre. Cette dernière est très lourde et brûle toujours de l'intérieur.

Il faut que quatre PJ réussissent un **test de Force Assez facile (+10)** en même temps pour soulever la poutre (pour chaque PJ en dessous de quatre, la difficulté augmente d'un cran). Ce bruit pourrait alerter les chasseurs de sorcières – permettez-leur d'effectuer un **test de Perception Assez difficile (-10)** – et ils peuvent venir voir ce qui se passe. Si un PJ échoue, la poutre leur échappe. Si les PJ travaillent à mains nues, ils doivent réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10)** pour éviter de subir 1 point de Blessures (sans tenir compte du bonus d'Endurance ni des points d'Armure) à cause des brûlures à chaque tentative visant à soulever la poutre. Sous la trappe, un étroit conduit pourvu de barreaux de fer descend dans l'égout.

Quand les PJ arrivent à la porte de fer rouillée, ils la trouvent grande ouverte ! On l'a visiblement forcée à l'aide d'un levier. Le fer est tordu et la serrure endommagée. On entend de petits bruits de déplacement à l'intérieur.

À l'intérieur de la pièce se trouve un grand placard pourvu d'une autre porte de fer rouillée et géante au centre et qui n'a pas servi depuis longtemps, ainsi que des étagères le long des trois murs. Dans un coin, de l'autre côté de la pièce, un rat est en train de déchiqueter un ouvrage tombé par terre. Il n'y a pas d'autres livres. Les étagères sont entièrement vides. Des dizaines d'empreintes de pas dans la poussière mènent à l'égout. Le livre déchiqueté est un bestiaire arabien et dans son état actuel, il vaudrait 10 co pour un collectionneur.

Sur les étagères de gauche sont collées de petites bandes de papier portant chacune un nom élégamment écrit. Sur certaines étagères, un nouveau a été collé par-dessus l'ancien. Il y a vingt-quatre noms en tout. Les étiquettes se décollent facilement. Donnez aux PJ l'**aide de jeu 11**.

Si les PJ sortent par chez Estlemann et n'ont ni évité ni vaincu les sentinelles des chasseurs de sorcières, ils se trouvent face à face avec Golphus Drabben et dix de ses hommes (cf. page 118) qui les attendent au rez-de-chaussée pour les arrêter. Là encore, ils veulent maîtriser les PJ et non les tuer.

Golphus Drabben

Répurgateur humain (ex-Chasseur de vampires, ex-Chasseur de primes)

Avec ses cheveux et ses yeux gris, son attitude aigrie et sarcastique, Golphus Drabben est un chasseur d'hommes. S'il avait moins de bon sens, il serait devenu assassin, mais il préfère se trouver du bon côté de la loi. Cela lui permet de chasser sans se cacher. C'est un homme particulièrement dévot. Il est cynique et ne pense pas que l'humanité puisse être sauvée ni que le fait de débarrasser le monde des sorcières en fera un endroit plus agréable. Il chasse les sorcières parce que c'est la saison.

Points de Folie : 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61	63	53 (5)	55 (5)	45 (55)	46	55	35

Compétences : Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (magie, nécromancie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +20), Déplacement silencieux (Ag +20), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Filature (Ag +10), Fouille (Int +20), Intimidation (F +10), Langue (classique) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Perception (Int +20), Pistage (Int +20), Survie (Int)

Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Camouflage souterrain, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Éloquence, Guerrier né, Maîtrise (arbalètes, armes paralysantes), Menaçant, Parade éclair, Rechargement rapide, Sixième sens, Tir en puissance, Tireur d'élite, Valeureux

Combat

Attaques : 3 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 18

Armure (moyenne) : armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)

Armes : arbalète de poing avec 10 carreaux (1d10+3 ; valeur de critique +1 ; portée 8/16 ; rechargement demi-action), arbalète à répétition avec 10 carreaux (1d10+3 ; valeur de critique +1 ; portée 16/32 ; rechargement action gratuite ; spéciale), arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 71 ; 1d10+6 ; valeur de critique +1)

Dotations

Golphus est l'archétype du répurgateur. Il porte une armure de mailles complète sous son long manteau noir aux boucles d'argent (valant 10 pa chacune pour un total de douze boucles). Il a sur la tête un chapeau à large bord et mâchonne souvent un cigare fumant. Il porte un étui de cuir contenant cinq pieux, trois flasques d'eau bénite, un symbole de Sigmar en argent et une copie neuve de *La vie de Sigmar*. Un rouleau de cinq mètres de corde vient compléter cette panoplie.

Le combat

Combattre sur place est dangereux. À chaque round, quand vient son tour de jouer, chaque combattant doit réussir un **test d'Agilité (+10)** pour éviter de passer à travers une partie fragile du sol, ce qui le ferait choir dans la cave en contrebas et lui infligerait 1d10+1 points de dégâts. De plus, il y a 10 % de chances à chaque round de combat que des gravats tombent du plafond et s'abattent sur un combattant au hasard. Utilisez le petit gabarit. Tous les personnages situés dans le gabarit subissent 1d10+2 points de dégâts et doivent réussir un **test d'Agilité** pour éviter de tomber à terre.

Si les PJ sont sur le point d'être arrêtés, le « destin » leur donne un nouveau coup de pouce. Une brique tombe et vient s'abattre sur le crâne de Drabben. Ce dernier s'effondre, inconscient et ses hommes sont désormais occupés à le protéger et à l'écarter du danger. Ils s'arrêtent de combattre les PJ à moins que ces derniers ne continuent d'attaquer.

Si les PJ cherchent la source de la brique, ils voient le pigeon noir qui s'envole.

Enquêter sur les noms d'Estlemann

Parler aux paysans et aux marchands des dix-huit premiers noms ne donne guère de résultat. Les nobles locaux sont connus, mais pas les autres. En mentionnant les noms par-dessus lesquels on en a recollé d'autres, on obtient plus de réponses. N'importe quel noble connaît la plupart des noms et reconnaît ceux qui sont recouverts : ce sont ceux des victimes de la Vengeance.

Un terrassier

« Grigor Vladek ? C'était pas un de ces magisters noirs que la Vengeance a tués ? Un banquier, que c'était, quand il était pas occupé à sacrifier des vierges dans son jardin. La Vengeance l'a sacrifié lui aussi, du coup. Pendu par les tripes avec la comète à deux queues clouée sur le front. Je l'ai vu de mes yeux sur la Harnplatz. »

Un marchand

« Je connais le nom de Maltus Dortinger. Un magicien de la lumière bien considéré par les collèges jusqu'à ce que la Vengeance l'ai pendu, nu comme un ver, pour montrer qu'il avait un troisième bras sous sa robe. Personne ne l'aurait su sans ça, que Sigmar le bénisse. Il débusque la corruption, même chez les gens de la haute. »

Un artisan

« Ce Von Schtuck a eu ce qu'il méritait. Le fils d'un noble. S'intéressait à la « philosophie naturelle », comme il disait. Rien de naturel là-dedans. On l'a retrouvé suspendu à l'enseigne de la Liasse et de la Cisaille il n'y a pas deux mois de ça, l'emblème de la Vengeance de Sigmar cloué au front. S'est avéré qu'il était le chef d'un de ces cultes du plaisir charnel. Salaud de déviant ! »

Sire Frederick

« Sont-ce là les clients préférés d'Estlemann ? Certains de ces noms… Eh bien, ce sont des personnes très haut placées. Les chasseurs de sorcières pourraient… Heu, cela ne vous ennuie pas si je les recopie ? Hmm, ceux qui sont estompés sont tous morts, du moins ceux que je connais. Celui-ci est mort de la main du célèbre redresseur de torts, la Vengeance de Sigmar, comme celui-là, et… Sang de Sigmar ! Au moins six de ces hommes ont été tués et démasqués en tant que mutants ou serviteurs du Chaos par la Vengeance. Se pourrait-il qu'Estlemann ait été de mèche avec… Non, impossible. Pourquoi aurait-il tué ses meilleurs clients ? Cela n'a aucun sens. »

Il ne recommande pas aux PJ d'enquêter sur les hommes de la liste ni d'essayer de leur parler. Ils ne trouveraient que des ennuis et attireraient l'attention sur eux.

Complications

Des PJ entreprenants pourraient penser à faire chanter les individus de la liste. Ils pourraient également avoir l'idée de remettre la liste aux chasseurs de sorcières. Dans le premier cas, les PJ sont susceptibles de se faire beaucoup d'ennemis, dont certains risquent d'être puissants. Dans le second, les chasseurs de sorcières sont reconnaissants mais arrêtent les PJ malgré tout. Les personnages devront trouver un moyen de s'évader de leurs cellules, à moins qu'une autre faction ne vienne à leur secours en échange d'informations, de services ou de quelque chose de bien plus étrange.

Trouver un logement

À ce moment, la nuit devrait être bien avancée. Si sire Frederick les aide, il les logera avec plaisir. Sinon, il y a beaucoup de chambres libres dans les auberges, même si les tarifs sont plutôt élevés.

Cinquième jour : Matin

L'enquête de la veille devrait avoir démontré clairement que la Vengeance de Sigmar a quelque chose à voir avec la situation présente.

Concernant la Vengeance de Sigmar

Les rumeurs les plus folles courent sur la Vengeance de Sigmar (n'hésitez pas à concevoir les vôtres), mais les points les plus importants sont les suivants :



- Il a frappé pour la première fois il y a environ un an.
- Il porte un masque noir qui recouvre le haut de son visage.
- Il laisse toujours un emblème en fer blanc représentant la comète à deux queues de Sigmar cloué au front de ses victimes.
- Il a tué et démasqué des riches comme des pauvres, des mutants comme des sorciers.
- Nombre de ses victimes faisaient partie de la liste d'Estlemann, mais presque autant n'y appartenaient pas : des boulangers, des acteurs, des chiffonniers et des négociants qui étaient en réalité des mutants ou des sorciers de village.
- Les pauvres et les marchands adorent raconter les exploits de la Vengeance, en particulier quand elles mettent en scène l'humiliation des riches, mais si les PJ demandent où vit le justicier ou qui il est, ils ne pipent plus mot. C'est leur héros et ils ne veulent pas qu'il soit découvert. Dans toutes les histoires, il est grand et musclé, tout de noir vêtu avec une cape flottant au vent et un large chapeau. Il surgit des ombres et c'est là qu'il disparaît ensuite.
- Si on interroge les riches ou les nobles habitants de la ville, on obtient plus de détails, bien qu'ils ne soient peut-être pas exacts. Ils sont offensés que des membres de leur classe soient tués comme des criminels de bas étage, quel que soit le crime dont ils sont accusés. Ils considèrent la Vengeance comme un vulgaire meurtrier. « *Coupables ou non, ces hommes avaient du bien. Ils méritaient d'être jugés avant d'être exécutés. La loi est la loi.* »
- Les riches affirment qu'ils ont entendu dire que la Vengeance était un roturier qui vivait dans un quartier pauvre. Il serait grand, mince et légèrement voûté, reniflant comme un chien sur la piste d'une proie.

Traquer la Vengeance

Les PJ peuvent commencer à se demander si Ansel et la Vengeance ne seraient pas la même personne. Personne, riche ou pauvre, ne peut dire exactement aux PJ qui est la Vengeance ni où il vit. Dans les quartiers les plus pauvres, poser ce genre de question ne les mènera qu'à des impasses et risquera même de leur attirer des ennuis. Les gens du peuple sont très protecteurs vis-à-vis de leur héros. Même sire Frederick n'aime guère enquêter sur la Vengeance. « *Quand un homme débusque le mal avec autant de succès, on ne se soucie guère de ses origines.* »

Toutefois, les PJ peuvent enquêter sur quelques points. Essayez de ne pas les mettre sur la piste : il sera bien plus satisfaisant pour eux d'y penser d'eux-mêmes, mais s'ils sont vraiment bloqués, vous pouvez leur donner un petit indice.

Quel que soit le sujet de leur enquête, ils aperçoivent régulièrement le pigeon noir qui les suit toute la journée.

Enquêter sur les emblèmes en fer blanc

Les PJ peuvent penser à traquer le vendeur d'emblèmes qui procure ses comètes bifides à la Vengeance et à demander à chaque vendeur de la ville s'il a fourni des insignes à quelqu'un répondant à la description d'Ansel. La tâche est épuisante mais produit des résultats au bout de cinq heures, du moins s'ils décrivent correctement Ansel : un homme grand et maigre portant une affreuse cicatrice au front. Ils doivent pour cela obtenir cinq succès à des **tests de Commérage**, chacun prenant environ une heure.

Un vendeur d'emblèmes de la Kaiserplatz finit par leur dire : « *Une cicatrice ? Sur le front, vous dites ? Vous ne voulez pas parler de frère Axel, par hasard ? Le pauvre bougre : maigre comme un coucou et pas en forme du tout. Il les achète par poignées. Des cadeaux pour les enfants qui viennent au temple, qu'y dit. Faut les attirer tant qu'y sont jeunes, hein ? Moi, chuis Taaliste.* »

En réussissant un deuxième **test de Commérage Facile (+20)**, voici ce qu'on obtient : « *Frère Axel travaille au temple de Sigmar, le grand en bas de la rue. C'est un frère lai ou quèqu'chose comme ça. Y vit à l'ouest, je crois. En tout cas, y va toujours au temple en partant de là-bas, et il y revient à la fin de la journée.* »

S'ils lui demandent s'il existe un lien entre frère Axel et la Vengeance de Sigmar, il se met à rire. « *Le vieil Axel, la Vengeance ? Pas possible. Il est un peu... fragile. Il se casserait comme une brindille au moindre coup de vent, je crois bien.* »

Enquêter sur le masque

Si les PJ pensent à rechercher le fabricant de masques qui a confectionné celui de la Vengeance, ils n'obtiendront pas de résultat en interrogeant les pauvres. Ceux-ci n'utilisent ni masques ni costumes. Un **test de Commérage Très difficile (-30)** permet d'obtenir ceci : « *J'crois que j'ai vu quèqu'chose comme ça dans la vitrine d'une boutique en haut de l'avenue Jaegerstrasse. Y'a des fanfreluches pour les gens de la haute, là-bas.* »

Interroger les négociants, les marchands et les nobles fonctionne beaucoup mieux. **Six tests de Commérage Faciles (+20)** permettent d'obtenir quatre noms. Laissez les PJ enquêter sur eux dans l'ordre de leur choix.

- Gustaf Ziegler, tailleur sur mesure, fabricant de costumes et de masques en tissu pour les riches et les nobles. Sa boutique se trouve juste à l'orée du très riche quartier Obereik.
- Artoine de Leonesse, fabricant de perruques et de masques réservés à la noblesse. Il confectionne des masques en tissu particulièrement délicats. On trouve sa boutique dans le district du Palast, l'une des zones les plus huppées d'Altdorf. À moins qu'ils ne soient déguisés en domestiques, en nobles ou en gardes en livrée, il sera difficile aux PJ d'éviter d'attirer l'attention du guet dans cette région.
- Paeter Kohl, fabricant de selles, d'armures et de masques pour les marchands et les négociants, dont les produits sont souvent utilisés pour les rites secrets des guildes. Il fabrique des masques de cuir.
- Rickard Raush, costumier et fabricant de masques pour acteurs, riches marchands et nobles. Il confectionne des masques en cuir et en tissu.

Gustaf Ziegler

L'échoppe de Ziegler se trouve dans une opulente rue de l'Obereik. Elle a de belles vitrines en forme de diamants exposant des vêtements, des costumes et des masques de luxe. Gustaf est grassouillet et très sérieux. Il est vêtu avec un bon goût discret et fait preuve d'une attitude huppée et condescendante.

« Un homme balafré ? À moins que vous ne parliez des cicatrices d'un duel, je crains bien que non. Notre clientèle est très exclusive. Je doute fort que vos connaissances aient les moyens de s'offrir mes masques. Maintenant, du vent avant que j'appelle la garde. »

Artoine de Leonesse

La boutique d'Artoine de Leonesse se trouve au rez-de-chaussée de son hôtel particulier du quartier du Palast. La seule indication prouvant qu'il s'agit d'une échoppe est une petite plaque de cuivre jaune à côté de la porte où il est écrit : « *Leonesse – Seulement sur*

rendez-vous ». Artoine est petit et mince. Il a une moustache fine comme un pinceau et des cheveux blonds huilés. Il porte des vêtements particulièrement tape-à-l'œil et enrubannés. Il est particulièrement prétentieux, faisant honneur à ses origines bretoniennes.

« Non, non, non messieurs. Je vous saurais gré de ne point entrer. Seulement sur rendez-vous, ne savez-vous donc pas lire ? Hein ? Que voulez-vous ? Un nom ? Sachez bien que je ne révèle nullement les patronymes de mes chers clients ! Un homme portant cicatrice ? Que nenni ! Ne viennent à ma boutique que les dames les plus exquises et les plus élégants messieurs. Une cicatrice ! Allez-vous-en maintenant ! Allez ! »

Paeter Kohl

La boutique de Paeter Kohl se trouve près d'une tannerie du quartier Werkstette, une partie de la ville qui compte nombre d'ateliers et de manufactures. Elle n'a pas de fenêtre, juste une enseigne peinte à même le mur de devant et représentant des images de selles, de vestes de cuir et de masques. C'est un homme maigre et grisonnant vêtu d'un tablier de cuir. Sa boutique est sombre et encombrée de nombreux travaux en cours.

« Je vois beaucoup d'hommes balafrés. Des soldats pour la plupart. Ils veulent quelque chose pour cacher leurs blessures de guerre. Je suis spécialisé dans les nez de cuir, les bandeaux pour les borgnes et les masques pour les pestiférés. Mais un homme grand et maigre avec une cicatrice au front ? Je ne me souviens pas de lui. Pas dans l'année qui vient de s'écouler, je ne crois pas. »

Rickard Raush

L'échoppe de Rickard Raush se trouve dans la rue du Temple du quartier du Théâtre. La rue est pleine de costumiers, de fabricants de chaussures et de bas, de marchands de nouveautés, de théâtres, de cafés et de maisons closes. La boutique de Raush a des fenêtres de verre exposant des marchandises de meilleure qualité tandis que des mannequins de couturier et des présentoirs à perruque sont garnis d'articles moins onéreux dans la rue. Au-dessus de la fenêtre, une enseigne arbore les masques de la comédie et de la tragédie, ainsi que les mots « Raush – Costumier ». C'est cette boutique que cherchent les PJ.

La porte de l'échoppe de Raush est ouverte. Quand les PJ y pénètrent, ils ont d'abord l'impression qu'il n'y a personne. La boutique est vide, mais on entend des gémissements dans la pièce du fond.

Dans l'arrière-boutique se trouve une large table de tailleur. Des rouleaux de tissu, des mannequins, des ciseaux, des aiguilles, du fil et tous les autres outils du tailleur sont méticuleusement rangés dans la pièce. Rickard Raush est étendu sur la table, les bras en croix, les jambes attachées et les mains clouées à la table par des ciseaux qui lui transpercent les paumes. Sa chemise a été déchirée et sa poitrine est atrocement mutilée. Des **tests de Force Mentale** sont nécessaires pour éviter de gagner un point de Folie. Sur la table s'étend une flaque de sang qui dégouline par terre.

Le tailleur lève les yeux vers les PJ, à demi conscient et terrifié. *« Je vous en prie ! Allez-vous continuer à me tourmenter ? Je vous ai déjà dit tout ce que je savais ! »*

Quand il voit clairement les PJ, il est soulagé. S'ils lui demandent qui lui a fait du mal, entre deux sanglots, il décrit Jan et ses gardes. Si les PJ lui demandent ce qu'il a dit à Jan, il secoue la tête. Il ne veut plus parler et désire simplement mettre un terme à ses souffrances. Il les supplie de le tuer. Ce n'est que si les PJ disent qu'ils veulent arrêter Jan que Rickard accepte de parler. *« Car je crois que je lui ai livré un homme bon, et il me faut me racheter. »*

Il leur demande de lui apporter l'eau-de-vie qui se trouve sous son comptoir. Une fois qu'il a avalé quelques gorgées, il se met à parler. Sa douleur s'estompe et il devient un peu plus lucide, bien que ses yeux soient brillants et qu'une pellicule de sueur se forme sur son front.

« Je n'ai jamais su qui était la Vengeance de Sigmar, mais quand j'ai entendu la description de son masque, j'étais certain qu'il s'agissait de l'un des miens. J'en étais fier. Je pensais qu'il s'agissait peut-être d'un comédien ou d'un noble, car nombre de mes clients font partie du lot, mais loin de moi l'idée de me renseigner. Le moins on en sait, le moins on en dit, n'est-ce pas ?

Mais quand ce démon, ce tortionnaire a évoqué un homme au front balafré, je me suis souvenu d'un… d'un frère lai qui avait l'habitude de passer à la boutique. Un pitoyable personnage, grand et douloureusement maigre, affligé d'une horrible cicatrice au front, comme si on l'avait brûlé. Il s'arrêtait pour regarder mes masques tous les jours. Tous les jours. Et un jour, il n'est plus passé. C'était il y a un an environ. À peu près à la même époque, quelqu'un a volé un de mes masques sur une des têtes, dehors. Je n'ai jamais fait le rapprochement jusqu'à ce que le tortionnaire m'arrache ces informations, maudit soit-il.

Son nom ? J'ignore son nom. Mais c'était un frère lai sigmarite d'après ses vêtements. Venu du temple. Maintenant, je vous en prie, je ne peux plus supporter cette douleur. Tuez-moi vite. J'ai fait ce que j'ai pu pour me repentir de ma couardise. Je ne veux plus souffrir. »

Si les PJ ne font rien, il faut 1d5 jours atroces à Raush pour mourir et à la fin, il se déchire la gorge à hurler de douleur à cause des toxines qui circulent dans son sang. Il est peu probable de réussir à le sauver autrement que grâce à une puissante magie, et même dans ce cas, la magie en question a 50 % de chances de ne pas fonctionner. La meilleure chose que puissent faire les PJ est de faire preuve d'un peu de compassion et de mettre un terme à ses souffrances.

Cinquième jour : Après-midi

Armés d'un nom et d'une adresse, les PJ peuvent se rendre au temple de Sigmar pour trouver le justicier.

Le temple de Sigmar

Le temple de Sigmar est un immense complexe de bâtiments, foyer et lieu de travail de nombreux prêtres et laïcs. Tout le monde est libre d'entrer dans le sanctuaire et la surveillance est plutôt relâchée, ce qui fait qu'il n'est pas bien difficile d'y circuler, à moins que les PJ ne fassent quelque chose de stupide. Dans ce cas, des templiers sigmarites et des Portemarteaux sortent de nulle part et les encerclent.

Les PJ n'auront pas de chance s'ils demandent Ansel ou Axel. Il y a bien des Ansel et des Axel, certains étant prêtres et d'autres frères lais. Mais s'ils le décrivent, un **test de Commérage Assez facile (+10)** finit par donner des résultats : *« Une cicatrice vous dites ? Juste ici ? Je connais l'homme dont vous parlez. Un frère lai. Il travaille dans l'une des bibliothèques. Allez voir frère Hiltveld au Cloître de l'Enclume Sacrée, de l'autre côté de la cour centrale. C'est lui qui gère les frères lais. »*

De l'autre côté de la cour s'élève un bâtiment à quatre étages pourvu de hautes fenêtres étroites. Au-dessus de la porte principale se trouve une enclume de pierre. Tous ceux qui s'y trouvent peuvent les orienter vers frère Hiltveld. *« Entrez et c'est la première porte à gauche. »*



Frère Hiltveld

Le bureau de frère Hiltveld se trouve dans un couloir obscur sur lequel débouche l'entrée. On entend des bruits de déplacement par la porte ouverte. À l'intérieur, un gros moine griffonne dans un grand registre en consultant des parchemins et des listes. Les étagères sont remplies à craquer d'autres registres. Cet homme est frère Hiltveld, superviseur des laïcs, un individu soucieux au crâne non rasé et portant des bésicles.

Si les PJ demandent Ansel ou Axel et font mention de la cicatrice, il leur jette un regard suspicieux. *« Et qui êtes-vous donc ? Encore des chasseurs de sorcières ? On ne dirait pas, à vous voir. »*

Si les PJ lui demandent à quoi ressemblaient les chasseurs de sorcières, il décrit Jan et ses gardes. *« Ils ont dit que frère Axel était un hérétique, membre d'un culte quelconque. Ils le voulaient pour l'interroger. C'est bien le genre de choses où ce pauvre fou risquait de mettre les pieds. Que lui voulez-vous ? »*

Si les PJ lui disent que c'est Jan le cultiste et qu'il en a après Axel, frère Hiltveld les croit s'ils réussissent un **test de Charisme Assez facile (+10)**, mais il veut savoir qui ils sont et de quelle autorité ils se réclament pour poser ces questions. Le simple fait de lâcher le nom de sire Frederick ou de leur employeur, ou de lui montrer n'importe quel document officiel dissipe ses craintes.

> ***« Maudit soit-il. S'il ne s'était pas agi d'un drôle d'oiseau, je les aurais jetés dehors cul par-dessus tête. Je n'aimais pas leurs manières. Mais frère Axel a toujours été quelqu'un d'étrange, sujet à de brusques crises et à des changements d'humeur. Je l'ai affecté en tant qu'adjoint bibliothécaire du Librarium Secularum pour le garder hors de vue. Ce ne serait pas raisonnable de le laisser traîner dans le sanctuaire, à effrayer les fidèles. »*** **Il soupire.**
>
> ***« Il n'est pas rentré hier ni aujourd'hui, et quand ces individus ont fait irruption en demandant après lui, il était facile de croire qu'il était parti et avait fait quelque chose de stupide. Écoutez, il vit dans la rue Bromelhoff, près de la Heldenplatz, là où sont les théâtres. Je ne saurais être plus précis. Maintenant, dépêchez-vous. S'il lui arrivait malheur, je ne me le pardonnerais jamais. »***

S'ils disent à frère Hiltveld qu'ils pensent qu'Axel est la Vengeance, il les renvoie en riant. *« Frère Axel ? La Vengeance ? Ce vieux poivrot ne pourrait pas lutter contre un lapin malade. Fichez-moi le camp ou j'appelle les templiers ! »*

Frère Hiltveld
Moine humain (ex-Initié)

Frère Hiltveld est un moine corpulent. C'est un bureaucrate de carrière, parfaitement satisfait de gérer les affaires quotidiennes du temple de Sigmar avant d'aller boire avec ses amis qui forment le « Club du Nectar Théosophique » le soir venu. Il ne se préoccupe nullement de monter plus haut dans la hiérarchie de l'Église. Il est amical, soucieux et toujours un peu couvert de sueur.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	33	35 (3)	34 (3)	28	45	45	54

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (droit, histoire) (Int), Connaissances académiques (théologie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Langue (classique) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int +20), Lire/écrire (Int +10), Perception (Int), Soins (Int)

Talents : Calcul mental, Dur à cuire, Éloquence, Linguistique, Réflexes éclair, Sociable

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 17

Armes : mains nues (1d10-1 ; spécial)

Dotations

Frère Hiltveld porte une belle robe comme il sied à un moine. Il a un pendentif d'argent en forme de marteau pour représenter son ordre. Son bureau est encombré de livres, de papiers, d'encriers, de plumes et d'un sac de sable.

Voler l'adresse

Si frère Hiltveld ne veut pas leur parler, les PJ peuvent tenter de voler l'information. S'ils observent son bureau, ils remarquent que le moine va dîner au coucher du soleil. Les adresses de tous les laïcs du temple se trouvent dans les registres. Un **test de Fouille** permet de trouver le bon registre. Il faut dix minutes pour y parvenir, mais chaque degré de réussite supplémentaire réduit cette durée de deux minutes. L'entrée de frère Axel indique : « Frère Axel – Assistant bibliothécaire/Librarium Secularum. Rue Bromelhoff dans le Reikerbahn, en face du Grand Théâtre ».

La rue Bromelhoff

Le Reikerbahn est le quartier chaud d'Altdorf, une zone très agitée pleine de tavernes bon marché, de bordels, de taudis de mendiants et de repaires de voleurs agglutinés autour du principal accès au fleuve des docks. Les informations d'Hiltveld permettent aux PJ d'arriver près du logement d'Ansel, mais ils devront demander autour d'eux pour obtenir l'adresse exacte. Ce n'est pas bien difficile. À trois pâtés de maisons à la ronde, tout le monde connaît « *ce pauvre Axel le balafré* ». Plus ils s'approchent, plus les indications sont précises. « *Descendez cette rue.* » « *Le prochain pâté de maisons.* » « *Au-dessus des tonneliers.* » « *Au dernier étage.* »

Un **test de Perception Assez difficile (-10)** révèle que le pigeon noir les suit.

L'immeuble d'Ansel

Il s'agit d'un immeuble à six étages. Un escalier étroit à gauche de la tonnellerie mène aux étages supérieurs. Les couloirs sont miteux, peu éclairés et sentent les excréments et l'urine. Des bébés pleurent derrière les portes et des hommes et des femmes crient.

Lorsqu'ils montent la dernière volée de marches, un **test de Perception Assez difficile (-10)** révèle aux PJ de légères traces de pas ensanglantées qui descendent. Au dernier étage, les empreintes sont plus évidentes. Le sang est encore humide. Au milieu du couloir, une porte est ouverte. C'est de là que viennent les traces sanglantes. S'ils écoutent, ils n'entendent que les bruits ordinaires de l'immeuble.

Derrière le masque

La minuscule chambre d'Ansel est aussi austère que la cellule d'un moine. On y trouve une couchette, une petite table, un tabouret et un coffre, tous fracassés. Une planche non fixée qui était autrefois cachée sous le lit a été retirée, révélant une petite cache désormais vide. Son contenu est éparpillé sur le sol : des vêtements noirs rapiécés, une cape noire, un masque de cuir noir, un large chapeau noir, des dagues, une épée, huit journaux reliés toile attachés ensemble par une ceinture, un petit sac plein d'insignes bon marché en forme de comète à deux queues, un marteau et des clous.

Ansel est étendu, baignant dans son sang et gémissant faiblement. Il est nu et atrocement mutilé. Il porte également des mutations : des branchies à l'aspect de cuir s'ouvrent et se ferment sous ses bras au rythme de sa respiration, émettant un bruit qui rappelle les reniflements d'un chien. Sa vie ne tient qu'à un fil et il

murmure des prières incohérentes. « *Sigmar, pardonne à cette enveloppe viciée. Ne la laisse pas mourir en portant ces marques honteuses.* »

Si les PJ lui parlent, il sort lentement de sa rêverie. « *Je suis désolé, Frau Herlocher. Je ne voulais pas vous donner tant de travail. J'espère que vous n'aurez pas trop de mal à faire partir le sang.* »

S'ils lui demandent ce qui s'est passé ou l'interrogent au sujet de Jan, Ansel se met à sangloter, puis il parle, autant à lui-même qu'aux PJ. « *Je n'aurais pas dû revenir après l'avoir caché, mais j'avais décidé de mettre ma tenue de chasse, après tout. Il m'attendait. J'ai... j'ai essayé de ne rien lui dire mais la douleur... la douleur était insupportable. Il sait où j'ai caché le collier. Il connaît l'incantation...* »

Si les PJ le questionnent au sujet du collier (voir **Le plan des nurglistes page 111**) ou de l'endroit où Jan est parti, Ansel est troublé. Il sourit et secoue la tête. « *Non, Tobias. Toutes tes tortures ne me font plus rien. Je suis au-delà de la peine. Au-delà...* »

Il meurt. Les branchies se referment une dernière fois et restent immobiles.

Il y a huit journaux reliés toile et numérotés de 5 à 13, le numéro 10 étant manquant. En les parcourant, les PJ trouvent les entrées d'un journal intime, des notes et des diagrammes en reikspiel et en classique, des diatribes, de la poésie et des listes d'ingrédients. Ceux qui savent lire peuvent rassembler les pièces du puzzle décrivant la triste vie d'Ansel.

L'histoire d'Ansel

Issu de la petite ville septentrionale de Keck, Ansel était un fils de marchand brillant et solitaire dotée d'une aptitude pour la magie. Adolescent, il tomba amoureux de la fille d'un sculpteur sur bois. Quand elle le repoussa, il s'enfuit pour Altdorf, déterminé à entrer aux collèges de magie et à trouver un moyen magique pour la rendre amoureuse de lui.

Quand ses professeurs refusèrent de lui enseigner ce qu'il voulait apprendre, il commença à se tourner vers les livres interdits. Il s'enfuit des collèges et étudia seul, achetant des livres à Estlemann jusqu'à ce que les répurgateurs soient sur ses traces. Il s'enfuit à Marienburg et rentra dans la clique de Ruprecht qui lui promit de lui donner le pouvoir de retrouver son amour perdu.

Ansel n'appréciait ni Ruprecht ni Tobias, qui assistait lui aussi Ruprecht, mais la promesse du savoir le retenait au service du sorcier. Il y a deux ans, Ruprecht mit la main sur le *Collier de l'Indéfectible Loyauté*, un bijou qui forçait son porteur à aimer quiconque le lui avait placé autour du cou. Ansel décida de le voler et de l'utiliser sur celle qu'il aimait.

Ce qui s'est passé ensuite est décrit dans le volume 10 manquant.

Le volume 11 commence quand Ansel se retrouve à Altdorf et se repent d'avoir joué avec les pouvoirs des ténèbres, pleurant la mort de sa bien-aimée. Il ne dit pas exactement ce qui s'est passé, mais il est clair que le *Collier de l'Indéfectible Loyauté* a tué la fille et l'a affligé de sa cicatrice et de ses branchies de mutant. Sa mutation est à la fois une bénédiction et une malédiction. Il déteste ses branchies et prie Sigmar de les lui retirer, mais elles lui sont très utiles. Il a décidé de faire pénitence en tuant autant de mutants et de sorciers qu'il le peut, et ses branchies lui permettent justement de sentir les autres mutants. Il utilise ses pouvoirs pour les traquer et les tuer. La dernière page du journal contient un passage intéressant : donnez l'**aide de jeu 12** aux PJ.

TROISIÈME PARTIE : LES AILES NOIRES DE LA NUIT

L'acte final de cette histoire entraîne les PJ dans une chasse désespérée pour retrouver Jan/Tobias et le garçon disparu.

Cinquième jour : Soir

Le soleil se couche quand ils quittent l'immeuble d'Ansel. Si les PJ se lancent aux trousses de Jan (Tobias), la piste est froide dans la ville. Il a quitté l'appartement d'Ansel trente minutes avant l'arrivée des PJ. S'ils se précipitent aux portes de la ville et donnent aux gardes la description de Jan, voici ce qu'on leur répond : « *J'ai bien vu cet homme il y a moins d'une heure. Je lui ai parlé, même. Lui et ses frères retournaient au village de leur enfance. Il voulait enterrer son fils dans le cimetière de la famille. Il avait un cercueil d'enfant dans son chariot.* »

S'ils suivent la piste à partir de là, même s'ils ont des chevaux, ils la perdent. Karl, Jan et ses hommes semblent avoir disparu. Le seul indice quant à leur destination se trouve dans le volume 10 du journal d'Ansel.

Le journal caché

Que peut bien vouloir dire « le premier sang d'Helmgart » ? Il s'agit en fait de la première édition de « Du sang sur le Reik » de Tobias Helmgart. Sire Frederick ou n'importe quel érudit peut émettre une hypothèse. « *Hmm. Le premier sang d'Helmgart? Eh bien, Tobias Helmgart a écrit un célèbre ouvrage intitulé « Du sang sur le Reik ». Je ne vois aucune autre interprétation possible. Mais que peut bien vouloir dire premier sang? Je l'ignore.* » Les PJ devraient deviner qu'Ansel a dissimulé son journal dans une bibliothèque, mais s'ils ne font pas le rapport, Frederick peut leur dire : « *Peut-être qu'il a caché le journal manquant dans une bibliothèque et écrit cela pour se souvenir où. Mais quelle bibliothèque?* »

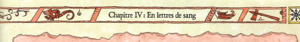
De retour au temple

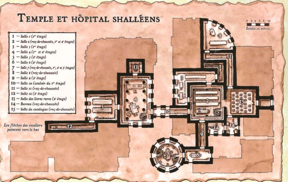
La bibliothèque du temple de Sigmar est fermée pour la nuit, tout comme le bureau de frère Hiltveld. S'ils demandent Hiltveld, on leur dit qu'il est parti avec les membres du Club du Nectar Théosophique pour apporter Sigmar aux masses autour d'une bonne pinte. Tous les individus ayant autorité sont au lit. Personne ne veut réveiller qui que ce soit ni ouvrir la bibliothèque. On leur dit de revenir le matin suivant. S'ils font un scandale ou essaient d'expliquer ce qu'ils veulent, on le leur répète de manière plus radicale et des templiers les escortent dans la rue.

Revenir au matin

Les PJ peuvent certainement revenir au matin, ce qui n'affectera en rien l'histoire, mais si vous leur faites penser qu'il est urgent et vital de retrouver le livre d'Ansel et de se lancer immédiatement sur les traces de Tobias, vous susciterez des situations plus intéressantes et accroîtrez la tension dramatique.

Au matin, Hiltveld est dans son bureau, d'humeur plutôt grincheuse à cause de la gueule de bois. Il est attristé d'apprendre la





mort d'Ansel et accepte d'aider les PJ s'ils lui montrent ses notes. Il les mène jusqu'au frère Lundgrin, un bibliothécaire qui les emmène jusqu'au Librarium Secularum et les aide à trouver le livre.

La bibliothèque est un labyrinthe de pièces reliées entre elles qui serpente à travers plusieurs bâtiments. Certaines pièces sont petites et d'autres ont plusieurs étages contenant tous des livres. Même les couloirs entre les pièces sont bordés d'étagères de livres. L'endroit est silencieux, poussiéreux et muni d'épais tapis.

Dans la première pièce se trouve une estrade munie d'une rambarde et comportant vingt-six énormes volumes placés sur des podiums et dont la couverture porte une grande lettre de l'alphabet. Ces livres constituent le catalogue de la bibliothèque. Les titres des livres sont rassemblés dans les volumes appropriés où on les trouve plus ou moins par ordre alphabétique, mais les ouvrages nouvellement acquis se retrouvent à la fin de chaque tome. Chaque entrée comporte le titre du livre et un code permettant de le localiser. Il y a douze pièces et couloirs dans la bibliothèque, chacun comportant nombre d'étagères. Le code peut être de la forme : « 4N3 5 taille rouge », ce qui se traduit par « la chambre 4, niveau 3 (NdT : ou deuxième étage, puisqu'il faut compter le rez-de-chaussée comme un niveau), cinquième bibliothèque, étagère située à hauteur de taille, avec une couverture rouge. Il n'y a pas de légende permettant d'interpréter ce code, mais des plaques de cuivre jaune numérotées se trouvent sur les portes des pièces et sur les bibliothèques.

Frère Lundgrin ouvre le tome D et recherche *Du sang sur le Reik*. Il en existe trois copies recensées les unes sous les autres et toutes classées à différents endroits. Donnez l'**aide de jeu 13** aux PJ.

Frère Lundgrin les mène tour à tour à chaque endroit, et après quelques recherches, retrouve les copies de *Du sang sur le Reik*. Malheureusement, le dixième journal d'Ansel ne se trouve ni à l'intérieur ni à côté de ces livres.

Donnez-leur un peu de temps, mais si les PJ ne parviennent pas à résoudre le problème, frère Lundgrin demande à voir les notes d'Ansel. « *Le premier sang d'Helmgart? Oh, mais pourquoi ne pas l'avoir mentionné? Les premières éditions se trouvent dans la salle des livres rares.* » Si les PJ s'en sont doutés, il dit simplement : « *Une première édition? Pourquoi ne pas l'avoir mentionné? Elles se trouvent dans la salle des livres rares.* »

Il les ramène à la salle du catalogue et cherche à nouveau dans le catalogue D, mais à partir de la fin cette fois. « *Nous ne l'avons acquis que récemment et il a été recensé à la fin*. » Il recherche les entrées récentes jusqu'à ce qu'il trouve « *Du sang sur le Reik* (1re ed.) – R7 poitrine noir. »

Frère Lundgrin les mène à la salle des cartes, une grande pièce remplie de cartes, de globes, d'atlas et de grandes tables. Sur une porte verrouillée, il est écrit « Livres rares ». Lundgrin l'ouvre avec une clef qu'il porte à la ceinture. La pièce est petite et pleine de vitrines de verre contenant des livres et des textes anciens rares (mais pas occultes ni dangereux). Une table ronde se trouve au centre.

Frère Lundgrin trouve *Du sang sur le Reik*. Quand il le retire, un petit journal relié cuir et étiqueté « 10 » tombe à terre.

S'infiltrer pendant la nuit

Cette option est beaucoup plus amusante : les étapes sont les mêmes, mais les PJ doivent tout faire tout seuls. Pour trouver quelqu'un qui leur indique où se trouve le Librarium Secularum, ils doivent réussir un **test de Charisme Assez facile (+10)**. « *La bibliothèque laïque se trouve au rez-de-chaussée du bâtiment de l'annexe ouest. Cherchez la fontaine de Magnus le Pieux, mais elle est fermée jusqu'à l'aube.* »

La porte principale de l'annexe ouest est ouverte, mais la porte de la bibliothèque est fermée à clef. S'ils tentent de défoncer la porte, des moines et des gardes arrivent en courant. Pour crocheter la serrure, il faut réussir un **test de Crochetage Assez difficile (-10)**. Par ailleurs, la bibliothèque n'est pas éclairée la nuit et se

trouve dotée de fenêtres donnant sur l'extérieur. Les gardes qui patrouillent voient la lumière des torches par les fenêtres si les PJ ne sont pas prudents. Assurez-vous que les PJ s'y déplacent à la lumière d'une bougie ou de la lune.

Le système de catalogue ne devrait pas être découvert par des jets de dés. C'est aux PJ de faire le travail.

Crocheter la serrure de la salle des livres rares nécessite de réussir trois **tests de Crochetage** d'affilée. En cas d'échec, il faut reprendre depuis le début et il y a 10 % de chances qu'un garde entende le bruit de la tentative infructueuse.

Le dixième journal d'Ansel Vorman

L'essentiel de ce journal est écrit en magick. On y trouve un dessin représentant un collier composé d'une grosse chaîne et plusieurs diagrammes occultes. Les PJ qui savent lire et dotés de Langage mystique (magick) comprennent que certaines pages décrivent la *Cérémonie de l'Indéfectible Loyauté*, qui nécessite de posséder le *Collier de l'Indéfectible Loyauté*. Toutefois, le langage employé est particulièrement ampoulé et il faut réussir un **test de Lire/écrire Très difficile (-30)** pour en comprendre les détails. Certaines entrées du journal sont entièrement rédigées en reikspiel. Il faut l'étudier pendant une heure pour en découvrir les passages pertinents. Si les personnages peuvent traverser les passages, donnez-leur l'**aide de jeu 14**.

Le journal est volé

Laissez les PJ décider de ce qu'ils veulent faire. Montrer le journal à Hiltveld ? À sire Frederick ? Se lancer immédiatement aux trousses de Tobias ? Laisser la nuit leur porter conseil ? Les lahmianes vont voler le journal quoiqu'il advienne, mais cela se produira différemment selon les circonstances. Permettez simplement aux PJ de le lire avant qu'il ne leur soit dérobé.

S'ils le montrent à frère Hiltveld

Hiltveld est scandalisé. « *Par Sigmar, si ce sorcier lie l'Enfant à lui avec ce rituel, le culte sera entièrement sous le contrôle des Puissances de la Corruption. Le grand théogoniste doit en être averti. Suivez-moi ! Nous allons réveiller son secrétaire à l'instant. Il n'y a pas un instant à perdre.* » Hiltveld ne leur permet pas de conserver le journal et appelle des gardes s'ils tentent de le prendre par la force.

Il emporte le livre avec lui tandis qu'il parcourt le complexe du temple et se dirige vers les quartiers du grand théogoniste. Mais alors qu'ils passent devant le sanctuaire, Hiltveld et les PJ sont attaqués par une nuée de pigeons dirigés par le pigeon noir. Les oiseaux se jettent au visage de tout le monde pendant cinq rounds tandis que des hommes vêtus de noir surgissent des ombres et tentent d'arracher le livre à Hiltveld (assurez-vous qu'ils y parviennent). Les hommes s'enfuient avant que des gardes du temple ne puissent être appelés. (Les pigeons n'infligent aucun dégât mais réduisent la CC, la CT et l'Ag de -20 pendant cinq rounds).

Hiltveld est trop essoufflé et déconcerté pour les suivre. Il demande aux PJ de poursuivre les hommes : « *Reprenez-leur ce livre ! Le grand théogoniste doit le voir !* »

S'ils le montrent à sire Frederick

Sire Frederick est lui aussi horrifié. « *C'est terrible ! Si ce sorcier lie l'enfant à lui avec ce rituel, le culte sera entièrement sous le contrôle des Puissances de la Corruption. L'Empereur doit en être averti. Suivez-moi ! Nous allons réveiller son chambellan à l'instant. Il n'y a pas un instant à perdre.* »

Frederick ne leur permet pas de conserver le journal et appelle des gardes s'ils tentent de le prendre par la force.

Tandis qu'il sort de son manoir pour se rendre à son coche gardé par deux sentinelles de sa maisonnée, Frederick, les gardes et les PJ sont attaqués par une nuée de pigeons dirigés par le pigeon noir et des hommes vêtus de noir qui surgissent des ombres volent le livre (comme dans la scène d'Hiltveld) avant de se précipiter vers l'enceinte du manoir. (Les pigeons n'infligent aucun dégât mais réduisent la CC, la CT et l'Ag de -20 pendant cinq rounds).

Arrivés à l'enceinte, les voleurs jettent le livre par-dessus le mur et se retournent pour combattre. Sire Frederick est trop essoufflé pour aider. Il ordonne à ses gardes d'affronter les voleurs et aux PJ de sortir de son domaine pour retrouver le livre. « *Reprenez ce livre ! L'Empereur doit le voir !* »

Si les PJ n'ont pas l'intention de montrer le journal à qui que ce soit

Où qu'ils le lisent, la prochaine fois qu'ils l'emportent à l'extérieur, ils sont attaqués par des pigeons et des voleurs qui se concentrent sur le fait de voler le journal (ou n'importe quel objet où les PJ ont pu le placer) et de s'enfuir plutôt que de combattre jusqu'au bout.

Si les PJ vont se coucher avant de sortir

Les bandits lahmianes fouillent les chambres des PJ pour y trouver le journal, mais ils font du bruit et les réveillent juste au moment où ils s'en emparent. Pris sur le fait, les voleurs jettent le journal par la fenêtre, et leurs complices dans la rue s'enfuient avec.

Pourchasser les voleurs

Où que commence la poursuite, les voleurs se précipitent dans une rue étroite et bondée avant de changer de tactique et de s'engouffrer dans un immeuble à cinq étages. Ils montent les escaliers en courant, jetant des ordures dans le chemin des PJ pour les ralentir. Si les PJ les rattrapent à ce moment, un des voleurs tire son épée et se retourne pour permettre aux autres de battre en retraite dans les escaliers.

Quand les PJ ont vaincu le premier voleur, les autres ont atteint le toit, se sont introduits dans une mansarde et sont sortis par une lucarne. La porte de la mansarde est ouverte. Un vieux couple se cache dans le lit, implorant leur pitié à grands cris.

Sortir par la lucarne nécessite de réussir un **test d'Escalade**.

Sur les toits

Faites huit copies de la carte « **Poursuite sur les toits !** » et découpez ces « tuiles ». Retournez les huit tuiles face cachée et faites-les pivoter au hasard. Ensuite, retournez-les face visible et disposez-les selon l'arrangement indiqué. Ce mélange de tuiles représente le pâté de maisons sur les toits duquel se trouvent les PJ. Chaque bord qui n'est pas en contact avec un autre représente un espace trop vaste pour qu'on le franchisse d'un saut. Faites commencer les PJ à une extrémité et les voleurs au bord de la tuile suivante. Les voleurs essaient d'atteindre le bord extérieur de la dernière tuile de droite.

Les cartes représentent des toits de différentes hauteurs, plats ou inclinés. Chacun d'entre eux a une hauteur (en étages), une difficulté d'Agilité et un malus au Mouvement. Sauter pour atteindre un étage inférieur nécessite un **test d'Agilité** mais ne ralentit pas les PJ. En cas de chute d'un toit incliné, il faut réussir un deuxième **test d'Agilité** pour éviter de glisser avant d'atteindre le bord.



AU VOLEUR!

Utilisez le profil du **Voleur de grand chemin**, de *WJDR* page 233. Il devrait y en avoir deux par personnage présent lors de la scène. Donnez-leur des armes à une main (épée).

Quand les PJ atteignent le toit, l'un des voleurs parle au pigeon noir. *« Va chercher Sofia! Amène-la ici! »* L'oiseau s'envole. Sofia arrive au bout de huit rounds.

Si les PJ rattrapent les voleurs, celui qui a le journal continue sa route tandis que les autres tentent d'intercepter les PJ. Combattre sur les toits est dangereux. Si un combattant est jeté à terre sur un toit incliné ou près d'un bord, il doit réussir un **test d'Agilité** pour éviter de tomber dans la rue.

Si les PJ sont sur le point d'attraper ou de tuer le voleur au journal, il se jette du haut du toit avec le journal pour éviter d'être capturé. Les personnages utilisant la magie ou des projectiles contre les voleurs en fuite obtiennent un résultat très semblable, mais le voleur peut lancer le livre à un autre allié.

Au bout de huit rounds, Sofia apparaît. C'est une garde du corps lahmiane, une vampire vêtue d'une armure de cuir noir masculine. Elle surgit des ténèbres comme un chat, atterrissant près du voleur au journal. S'il est en train de se battre, elle attaque son assaillant.

Le voleur lui remet le journal en disant: *« Emmenez-le à notre dame! Nous allons nous occuper de ceux-là. »*

Sophia s'évade du combat et bondit vers le rebord opposé. Les voleurs protègent sa fuite et tentent de tuer les PJ. Quand elle l'atteint, Sofia saute du dernier bâtiment, franchissant d'un bond quatorze mètres de vide pour atterrir sur le toit d'un hôtel coûteux, puis elle entre à l'étage supérieur par une fenêtre ouverte.

Si les PJ sont sur la dernière tuile, ils voient la scène. Sinon, quand ils vainquent ou échappent aux derniers voleurs, ils voient un coche noir bien gardé quitter l'hôtel. Sofia referme les rideaux de velours. Le coche part pour le portail principal de la ville (loin des PJ), mais les rues sont bondées. Il se déplace lentement. Ils peuvent facilement descendre à terre et le rattraper.

Sofia

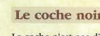
Vampire nouveau-né lahmiane (ex-Monte-en-l'air, ex-Voleuse)

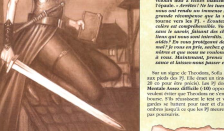
Quand elle vivait à Praag, Sofia était une cambrioleuse connue pour son audace et son attitude bravache. Une nuit, elle s'est introduite dans la maison d'un vampire nouveau-né de la baronne Theodora et a interrompu le repas de cette dernière. La baronne était sur le point de la tuer, mais la beauté et l'intrépidité de la voleuse l'ont séduite. Elle a donc fait de Sofia l'une de ses enfants. Sofia est son esclave volontaire, ravie de sa toute nouvelle agilité physique et de protéger sa maîtresse. Elle a une attitude impudente et pleine d'assurance, et elle aime jouer avec ses proies. C'est également une excellente chanteuse.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	41	56 (5)	56 (5)	84	42	52	54

Compétences: Alphabet secret (voleur) (Int +10), Charisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (arts, nécromancie) (Int), Connaissances générales (Empire, Kislev) (Int), Crochetage (Ag +10), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag +20), Dissimulation (Ag +10), Escalade (F +20), Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int +10), Expression artistique (chanteuse) (Soc), Filature (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int +20), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int +10), Langue (kislevien, reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)



Talents : Camouflage urbain, Combat de rue, Connaissance des pièges, Étiquette, Intriguant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes de parade), Réflexes éclair, Sur ses gardes, Troublant, Valeureux

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, malédiction des vampires, nécromancien-né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2; **Mouvement :** 6; **Points de Blessures :** 22

Magie : 1; Magie commune (occulte)

Armure (légère) : veste et jambières de cuir (bras 1, corps 1, jambes 1)

Armes : arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 63; 1d10+5) ; main gauche de qualité exceptionnelle (CC 63; 1d10+2; défensive)

Dotations

Sofia porte des vêtements noirs taillés pour un homme. Elle a une paire d'anneaux aux doigts (valant chacun 1 co). Un rouleau de corde pourvu d'un grappin est enroulé à son épaule et elle a un sac vide à la ceinture. Dans son gant gauche sont dissimulés divers outils de crochetage. Comme elle vient juste d'apprendre le reikspiel, elle a un livre de grammaire dans son sac à dos.

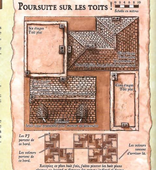
Le coche noir

Le coche n'est pas difficile à arrêter. Les rues sont trop encombrées et étroites pour qu'il puisse échapper aux PJ. Le coche ne semble protégé que par deux gardes, deux cochers et Sofia.

Si les PJ exigent le journal, Sofia sort du coche et leur ordonne de s'écarter du chemin. Si les PJ attaquent sans parlementer, Sofia et les gardes combattent pour tuer et dix autres gardes du corps surgissent des ombres.

Après le deuxième round de combat, ou si les PJ refusent de se battre et de partir, la baronne Theodora Margrave apparaît à la porte du coche et demande une trêve. C'est la plus belle femme que les PJ aient jamais vue, vêtue de velours noir à fentes blanches. Elle a un pigeon noir sur l'épaule. *« Arrêtez ! Ne les tuez pas ! Ces braves aventuriers nous ont rendu un immense service. Ils méritent une plus grande récompense que la morsure de l'acier. »* Elle se tourne vers les PJ. *« Écoutez-moi bien, mes amis. Votre colère est compréhensible. Vous nous avez servis de pions sans le savoir, faisant des choses et vous vendant en des lieux qui nous sont interdits. Mais ne vous avons-nous pas aidés ? En vous protégeant de ceux qui vous voulaient du mal ? Je vous en prie, sachez que vos ennemis sont aussi les nôtres et que nous ne voulons aucun mal ni à l'Enfant ni à vous. Maintenant, prenez ce gage de notre reconnaissance et laissez-nous passer en paix. »*

Sur un signe de Theodora, Sofia lance une bourse de daim noir aux pieds des PJ. Elle émet un tintement de monnaie (le bruit de 20 co pour être précis). Les PJ doivent réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)** opposé à son **test de Charisme** s'ils veulent éviter que Theodora ne s'en aille, les laissant en vie avec la bourse. S'ils réussissent le test et veulent toujours l'affronter, ses gardes se battent pour tuer et d'autres serviteurs surgissent des ombres jusqu'à ce que les PJ meurent ou s'enfuient. Les PJ ne sont pas poursuivis.








La baronne Theodora Margrave

Comtesse vampire lahmiane (ex-Vampire nouveau-né, ex-Aristocrate, ex-Courtisane, ex-Noble)

Âgée de plus de trois cents ans, la baronne Theodora est originaire de Nuln, mais elle a vécu en bien des lieux sous divers noms. Fière membre de la sororité lahmiane, elle a voué sa non-vie à réaliser ses plans. Bien qu'il s'agisse généralement d'une femme calme et pacifique, qui préfère la manipulation subtile à la violence, elle peut se montrer brutale si nécessaire. C'est une mécène, finançant surtout des musiciens et des chanteurs : tous ses serviteurs savent chanter ou jouer d'un instrument. Elle cherche le journal et le garçon.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61	50	61 (6)	74 (7)	66	58	67	84

Compétences : Baratin (Soc), Charisme (Soc +20), Commandement (Soc +20), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (arts) (Int +20), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, nécromancie) (Int +10), Connaissances académiques (histoire, philosophie, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Empire, Tilée) (Int +20), Connaissances générales (Kislev) (Int), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag +20), Dissimulation (Ag +10), Équitation (Ag +10), Escalade (F +10), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int +20), Expression artistique (chanteuse) (Soc), Expression artistique (musicienne) (Soc +20), Filature (Ag +10), Focalisation (FM), Fouille (Int +10), Intimidation (F +10), Langage mystique (magick) (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (kislevarin, tiléen) (Int), Langue (reikspiel) (Int +20), Lire/écrire (Int +20), Marchandage (Soc), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magie (FM), Torture (Soc +10)

Talents : Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Harmonie æthyrique, Intelligent, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Menaçant, Orateur né, Sociable, Sombre savoir (nécromancie), Sur ses gardes, Troublant

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, défi de l'aube, malédiction des vampires, nécromancien-né, secret æthyrique, sombre majesté, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 4 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 24

Magie : 2 ; Magie commune (occulte), Sombre savoir (nécromancie)

Armes : rapière de qualité exceptionnelle (CC 71 ; 1d10+5 ; rapide), main gauche de qualité exceptionnelle (CC 71 ; 1d10+3 ; défensive)

Dotations

La baronne est fabuleusement riche, possédant des fonds considérables et des maisons dans presque tout l'Empire ainsi qu'à Praag et Miragliano. Elle emploie une véritable armée de serviteurs, de soldats et d'espions. Dans cette aventure, elle voyage dans son coche noir tiré par six étalons noirs. Elle porte une splendide robe noire aux fentes blanches. Elle a au moins 600 co dans le coche et porte des bijoux d'une valeur de 300 co.

Le pigeon noir

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
15	0	15 (1)	25 (2)	50	42	42	25

Compétences : Connaissances académiques (nécromancie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag), Langage mystique (magick) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int +10)

Talents : Acuité auditive, Camouflage urbain, Fuite, Harmonie æthyrique, Résistance à la magie, Résistance au Chaos, Sain d'esprit, Sens aiguisés, Sixième sens, Troublant

Traits : Lien psychique, Vol

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 1, vol 5 ; **Points de Blessures :** 5

Lien psychique

Le pigeon noir peut communiquer par télépathie avec son maître à n'importe quelle distance. Tous deux bénéficient d'un bonus de +10 en Intelligence et en Force Mentale tant qu'ils sont conscients et coopèrent.

Les gardes de Theodora (4)

Cochers humains, hommes et femmes

Ces hommes et femmes sont de robustes Kislévites qui ont été engagés pour protéger la baronne.

Points de Folie : 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	40	36 (3)	34 (3)	33 (43)	27	34	31

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) (Int), Commérage (Soc +10), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Kislev) (Int), Équitation (Ag), Langue (kislevarin, reikspiel) (Int), Orientation (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

Talents : Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes à poudre), Sur ses gardes

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14

Armure (moyenne) : chemise de mailles et veste de cuir (bras 1, corps 3)

Armes : arquebuse (1d10+4 ; portée 24/48 ; rechargement 2 actions complètes ; percutante, peu fiable), arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10)

Dotations

En dehors de leurs armes et de leur armure, ces gardes ont des uniformes ternes et des bourses contenant 1d10 sous de cuivre. Chacun a assez de poudre et de balles pour tirer dix fois.

Le retour du répurgateur

Dès que la rencontre avec les lahmianes est terminée, les PJ entendent : « *Vous ! Arrêtez au nom de Sigmar ! Vous nous avez échappé trop longtemps !* »

Il s'agit de Golphus Drabben et de ses six chasseurs de sorcières. Ils essaient une fois encore de capturer (et non de tuer) les PJ. Si Drabben les capture, il n'y aura pas de sauvetage miraculeux cette fois, car les PJ ne sont plus utiles aux lahmianes. Un **test de Charisme Difficile (-20)** et une bonne interprétation peuvent convaincre Drabben qu'il est plus important de donner la chasse au coche noir que d'arrêter les PJ. Mais quand la discussion est finie, ils pourront chercher tant qu'ils voudront, ils ne trouveront pas le coche noir. Drabben pense que les PJ ont essayé de le duper et il essaie encore de les arrêter.

S'ils sont capturés, les PJ passent la nuit dans un donjon. Ils sont ensuite relâchés le matin suivant soit par frère Hiltveld, soit par sire Frederick (la personne avec laquelle ils ont eu un dernier contact amical).

Aller chercher de l'aide

Si les PJ retournent voir Hiltveld ou sire Frederick et leur disent ce qui s'est passé, ceux-ci compatissent et sont très inquiets. Ce discours peut être prononcé par l'un ou l'autre.

« Un autre joueur dans la partie ! On dirait que les choses ne cessent d'empirer. Écoutez, l'Empereur et le grand théogoniste doivent être mis au courant de tout ceci, mais je connais la politique à Altdorf : il faudra des semaines pour qu'une expédition reçoive la permission de partir. Ces nouvelles ne peuvent attendre. Tenez, prenez cette bourse et achetez les chevaux ou le véhicule dont vous aurez besoin, puis allez à la maison d'Ansel aussi vite que vous le pourrez. Sauvez le garçon et arrêtez Tobias si vous le pouvez. Si le sorcier a réussi son rituel, la meilleure chose à faire dans l'intérêt de ce pauvre enfant est de le tuer. Faites-le et revenez me voir. Vous recevrez alors dix fois cette somme. Allez ! Dépêchez-vous ! »

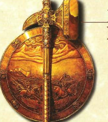
Hiltveld ou Sire Frederick leur donne l'argent (30 co) et des notes semi-officielles affirmant qu'ils sont en mission pour l'église de Sigmar ou la maison de l'Empire. Ainsi s'achève l'aventure, les PJ s'apprêtant à partir aussi vite qu'ils le peuvent.

RÉCOMPENSES

Les personnages joueurs devraient obtenir entre 200 et 300 points d'expérience à la fin de cette aventure.

Action	XP
Se faire bien voir du concile	50
Gagner l'amitié de Karl	25
Dévoiler le complot de la mort jaune	25
Démasquer/vaincre les cultistes	25
Identifier Jan en tant que Tobias	25
Éviter un combat à l'hôpital shalléen	25
Chaque fois que les PJ échappent aux répurgateurs	10
Gagner l'amitié de frère Hiltveld	15
Identifier correctement la Vengeance de Sigmar	25
Trouver le dixième journal	25
Apprendre où est parti Tobias	25
Pour une bonne interprétation du personnage	25
Pour une excellente interprétation du personnage	50





LES MÉTAMORPHOSES DE LA VILLA HAHN

« Ils vinrent de l'est, pareils à une horde sauvage. Ils prétendaient servir l'Enfant, l'authentique héritier de Sigmar, le descendant que nous promettaient les légendes. Avec quel empressement ceux-ci oublient le sacrifice que consentit le grand Valten pour le bien de notre glorieuse nation. Avec quel empressement ceux-ci oublient-ils le courage des hommes et femmes qui donnèrent leur vie quand les calamités déferlèrent sur nos murs. Les gens faisaient alors de leur mieux pour se remettre de la Grande Incursion et pour refaire leur vie en dépit de l'incertitude dont est nimbé le futur. Mais le vieil érudit que je suis est terrifié de voir avec quelle facilité les habitants du Vieux Monde se raccrochent à l'espoir, quand bien même il est évident que leur sauveur ne leur apportera que misère. »

— Altmar Nachtmann, érudit

Chapitre V

La somptueuse Altdorf est le véritable joyau de l'Empire. La capitale de la glorieuse nation de Sigmar, attire toutes sortes d'individus ; des vagabonds, des gens du voyage, des mendiants, des fanatiques, des illuminés, d'anciens soldats et nombre d'autres individus parcourent ses rues, tous en quête de quelque chose, que ce soient des réponses à leurs questions ou même un simple signe, alors qu'ils sont sur le point de s'engager sur les voies incertaines de la vie. Comme ces vagabonds qui se pressent aux portes d'Altdorf, la Croisade de l'Enfant a déferlé sur la ville avec le même zèle, portant les mêmes questions, les mêmes espoirs. Les pèlerins amenaient quelque chose de plus : un même rêve partagé par tous. Ils étaient venus demander au grand théogoniste et à l'Empereur que soit reconnu la divinité de l'Enfant, mais ils essuyèrent délais après délais, refus après refus. Leur déception se mua rapidement en ressentiment et la colère se répandit bientôt parmi la cohorte des pèlerins. Et pourtant, la loyauté de quelques-uns de ces pèlerins qui, depuis longtemps déjà, s'étaient attachés à cet enfant (qu'ils savaient au fond d'eux être le fils de Sigmar) commença à se déliter. Les apatrides et les égarés finirent petit à petit par abandonner la Croisade, et entamèrent le long chemin qui les ramènerait chez eux, le cœur empli de honte et de confusion. Où était passé Karl ? Pourquoi ne voulait-il pas se montrer ? Pourquoi ne s'était-il pas manifesté afin d'apaiser les doutes, les peurs et l'incompréhension qui s'étaient emparés des croisés ?

Contexte de l'aventure

La réponse est simple : Karl est introuvable. Il s'est évanoui. Les membres du concile de la Croisade ont fait de leur mieux pour dissimuler la disparition du garçon, clamant que celui-ci s'était retiré dans sa tente où il est plongé dans de longues et profondes prières. Malgré ces explications, l'emprise surnaturelle du garçon commence à se relâcher et l'enthousiasme des fanatiques reflue peu à peu, laissant le champ libre aux membres les plus calculateurs de la Croisade.

Contrairement à ce que certains croisés semblent croire, Karl ne les a pas abandonnés ; il leur a été dérobé. Certains avaient eu le malheur de proposer qu'il soit présenté au grand théogoniste, afin que celui-ci témoigne de sa gloire et reconnaisse officiellement la divinité de l'Enfant. Le concile de la Croisade sait que la corruption avait commencé à se répandre dans ses rangs, mais le véritable conspirateur a fait preuve de fourberie et a fait en sorte que son rival paie à sa place le prix de la trahison. Profitant qu'un innocent était mis à mort, le traître s'est emparé de l'Enfant et a pris la fuite dans les faubourgs d'Altdorf, disparaissant au milieu de la foule.

Tobias, qui se fait passer pour un riche Marienbourgeois du nom de Jan, n'est en fait qu'un pion de plus qu'emploient les forces du Chaos qui tentent de s'approprier les extraordinaires capacités de Karl. Obéissant aux instructions de son terrible maître, Ruprecht, Tobias a parcouru la ville à la recherche de son contact, Ansel, un

ancien cultiste qui s'était rangé à ses côtés dans l'espoir d'apprendre les arcanes maudits qui lui permettraient de faire plier l'affection d'autrui à sa volonté. En récompense de ses efforts, Ansel apprit à diriger le rituel qui lui permettrait d'ensorceler sa dulcinée afin que celle-ci lui rende son amour. Il s'en alla alors retrouver sa bien-aimée, qui résidait encore dans leur ville natale. Mais au lieu de faire naître l'amour dans son cœur, les incantations impies d'Ansel firent d'elle un monstre. Réalisant l'énormité de sa faute, Ansel retourna à Altdorf afin de chasser mutants, sorcières et autres serviteurs du Chaos dans l'espoir que Sigmar consente un jour à laver ses fautes et à purger son corps de la corruption qui y a pris racines.

Tobias n'a que faire des récents accès de piété d'Ansel mais celui-ci est néanmoins en possession de quelque chose dont il avait besoin : un élément nécessaire au rituel. Ruprecht a ordonné à Tobias de récupérer le *Collier de l'Indéfectible Loyauté*, qu'il avait confié à son ancien camarade. Tobias aurait besoin du *Collier* afin de mener à bien le rituel qui lierait Karl à Ruprecht, condamnant le jeune enfant à servir le Chaos pour le restant de ses jours. L'Enfant à ses côtés, Tobias parcourut tout Altdorf afin de retrouver Ansel, tandis que les PJ, qui cherchent le garçon pour des raisons qui leur sont propres (que ce soit par affection ou contre récompense), étaient à ses trousses. Après avoir torturé Ansel, Tobias a appris que ce dernier avait laissé le collier à l'endroit même de son abominable rituel. Tobias réunit alors ses hommes de main et fuit hors d'Altdorf, laissant les PJ au désespoir de retrouver sa piste et celle de l'Enfant. En outre, ils doivent composer avec les autres factions qui ont l'intention de se saisir de Karl.

Comme si retrouver la trace de Tobias ne représentait pas déjà une tâche ardue, les PJ ont également dû se confronter à plusieurs occasions à des vampires depuis le début de leur périple. Après avoir croisé un stryge, un Dragon de Sang et maintenant une lahmiane, ceux-ci doivent à présent se douter que l'Enfant attire les convoitises de factions allant au-delà des seules forces du Chaos. Les vampires lahmianes connaissent la destination de Tobias et se sont lancées à sa poursuite afin de l'empêcher d'accomplir le rituel. Les PJ, pour leur part, n'ont pas accès à ces informations et doivent donc trouver un moyen quelconque de rattraper leur retard.

Tobias, grâce à l'avance qu'il a pu prendre sur les autres factions, parvient à récupérer le *Collier de l'Indéfectible Loyauté* sans difficulté dans la cave de la maison d'Ansel. Il se met ensuite en route pour la première résidence de Ruprecht, emmenant avec lui l'infortuné petit garçon. Sachant les PJ à sa poursuite, Tobias transmet une note au chef du culte de la Maladie Éternelle, dont les membres résident au Temple de la Peste depuis le départ de Ruprecht. La note exige que quelques cultistes soient dépêchés afin d'intercepter et de tuer les PJ. Tobias ne pense pas véritablement qu'ils y parviennent mais il espère tout de même qu'ils retarderont les PJ. Tobias emmène alors Karl au temple souterrain afin de procéder au rituel qui liera le garçon à Ruprecht et permettra à ce dernier de contrôler la Croisade à travers Karl.

Les lahmianes ont deviné qu'il leur faut se rendre à la demeure d'Ansel et savent où celle-ci se trouve. Elles ont l'intention d'enlever Karl mais se rendent rapidement compte qu'elles ont été prises de vitesse et que Tobias et l'Enfant ont de nouveau disparu. Ne disposant pas d'autres informations, les lahmianes décident de faire profil bas et de suivre les PJ dans l'espoir qu'ils puissent les mener à l'Enfant.

Toutes ces trajectoires se rejoignent à la villa Hahn, le domaine familial de Ruprecht. Là, les joueurs devront se confronter aux horreurs qui se sont abattues sur la famille Hahn et apprendront l'existence de Ruprecht. Ils trouveront alors l'emplacement du temple caché, mais arriveront-ils à temps pour sauver l'Enfant ?

Trame de l'aventure

Les héros, suite à une succession d'incidents, de tromperies et de sinistres révélations, se retrouvent à Altdorf les mains vides. Karl a disparu, son ravisseur est introuvable et la Croisade ne survit que grâce à une ruse qui menace d'être découverte à tout instant. La baronne Theodora Margrave leur a dérobé le journal d'Ansel mais ils savent néanmoins que Tobias est en route pour la ville natale de son ancien acolyte.

LA PISTE DU CULTISTE

Les joueurs ne devraient pas avoir trop de mal à déterminer la destination de Tobias. La lecture du journal d'Ansel leur a appris qu'il a conduit son infortuné rituel dans le village de Ruhrhoff. Les PJ savent aussi qu'Ansel a dû fuir en toute hâte, laissant le maudit *Collier de l'Indéfectible Loyauté* et la dépouille mutilée de sa dulcinée sur les lieux. En revanche, ils ne connaissent pas l'emplacement exact de Ruhrhoff, qui n'apparaît pas sur la plupart des cartes. En revanche, les PJ ont à leur disposition les options suivantes afin de retrouver le village.

Tests de compétence

Un des personnages a peut-être déjà entendu parler du village s'il réussit un **test de Connaissances générales (Empire) Difficile (-20)**. Si vous vous servez de la compétence **Connaissances académiques (géographie)** dans vos parties, vous pouvez faire effectuer un **test Assez difficile (-10)** à tout joueur possédant cette compétence. Enfin, un personnage doté de la compétence **Métier (cartographe)** pourra se souvenir de l'emplacement du village en réussissant un **test Difficile (-20)**.

Interroger les habitants

Si les joueurs ne parviennent pas à retrouver le village à l'aide de leurs connaissances, les PJ peuvent faire appel aux guides locaux afin de se voir indiquer le bon chemin. Un **test de Commérage Très difficile (-30)** permettra aux joueurs de trouver quelqu'un qui a entendu parler du lieu en question et qui peut leur fournir suffisamment de renseignements pour qu'avec un peu de chance ceux-ci puissent trouver le hameau après quelques **tests de Navigation Assez difficile (-10)**.

Engager un guide

Le moyen le plus simple de trouver Ruhrhoff reste d'engager un guide qui les mènera au travers de la Drakwald. Un **test de Commérage Assez difficile (-10)** réussi apprend aux joueurs le nom de Devin Schausmann, un rôdeur expérimenté qui connaît fort bien les bois et les hameaux tapis à l'ombre des arbres. Devin propose ses services aux joueurs à raison de 3 co par semaine. Si les PJ l'emportent dans un **test de Marchandage opposé**, ils peuvent faire tomber son prix à 2 co. Il devrait en coûter à peu près 6 co aux joueurs, sans compter le prix des provisions qu'il leur faudra se procurer, mais cette façon de procéder demeure la plus simple pour se rendre à Ruhrhoff.

Devin Schausmann

Pisteur humain (ex-Vagabond)

Devin Schausmann survécut contre toute attente à la destruction de son village, qu'une bande d'hommes-bêtes en maraude rasa de fond en comble. Il dut alors apprendre à survivre avec les seules ressources mises à sa disposition par les forêts et finit par apprendre les techniques des chasseurs de la région. Il acquit ainsi rapidement une connaissance exhaustive des forêts du Drakwald. Suite à la destruction de sa communauté par les hommes-bêtes,

Devin n'a plus la moindre envie de s'établir à un endroit précis, préférant mener une vie de nomade. Avant la dernière guerre, Devin employait surtout ses talents pour le compte des marchands et des voyageurs qui cherchaient à rejoindre Middenheim et Talabheim. Plus tard, il se mit brièvement au service de Boris Todbringer afin de chasser les hommes-bêtes infestant les forêts de l'Empire pendant la Grande Incursion. Maintenant que la guerre est finie, celui-ci est installé à Altdorf et compte reprendre ses activités habituelles.

Devin est un homme d'aspect rugueux approchant la quarantaine, dont les cheveux sont toujours taillés de près ; il a des yeux noisette et ses traits n'ont rien de remarquable, à l'exception d'une vilaine cicatrice au cou qu'un homme-bête lui a infligé avec sa lance. Cette blessure n'a jamais véritablement guéri.

Points de Folie : 2

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	40	30 (3)	39 (3)	33 (43)	42	36	41

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) (Int), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Connaissances générales (Kislev) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Langage secret (langage des rôdeurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Natation (F), Orientation (Int +10), Perception (Int), Survie (Int)
Talents : Acuité auditive, Camouflage rural, Grand voyageur, Sain d'esprit, Sens de l'orientation

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14
Armure (moyenne) : gilet de mailles et veste de cuir (bras 1, corps 3)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), bouclier (1d10+1 ; spéciale), dague (1d10)

Dotations
Devin est toujours prêt. Il porte une chemise tressée de facture simple et des culottes brunes taillées dans le même tissu. Une épaisse cape repose sur ses épaules, qu'il porte pour la chaleur que celle-ci procure plutôt que par souci d'élégance. Un sac à dos est jeté sur l'une de ses épaules, il contient, outre quelques de rations de survie, deux outres remplies d'eau et une longueur de corde. Il possède aussi une rosse répondant au curieux nom de Boris. Le cheval porte une selle, du foin, une tente à une place et quelques autres objets utiles au voyage. Devin n'a que fort peu d'argent sur lui, environ 12 pa.

Préparatifs pour le voyage

Avant que les joueurs ne soient tout à fait prêts à se rendre en forêt et à trouver la mort dans la Drakwald ou dans les forêts au-delà, ceux-ci auront besoin de se procurer un certain nombre de provisions. Leur expédition devrait durer un bon mois, mais ils auront suffisamment l'occasion de faire des haltes pour pouvoir refaire le plein de provisions. Ils ont besoin d'eau et de nourriture ainsi que de quelques autres bricoles. En revanche, les PJ sont trop pressés pour songer à se mettre en quête des meilleurs prix. Ils devront se contenter de payer le prix indiqué pour leurs achats. Les personnages désargentés pourront peut-être solliciter des fonds supplémentaires auprès du seigneur Frederick ou de tout autre employeur, à votre convenance.

Par monts et par vaux

Ruhrhoff est un petit village situé à près de cinq cent cinquante kilomètres au nord-est d'Altdorf, quelque cent kilomètres au sud-ouest de Wolfenburg. Le village est donc à la bordure de la forêt de la Drakwald, dans la province du Hochland. Pour l'atteindre, il faudra donc que le groupe s'engage dans des forêts ayant pour réputation d'abriter toutes sortes d'horreurs et de mauvaises surprises. En revanche, les joueurs peuvent choisir d'accomplir une partie du périple par voie fluviale, empruntant le Talabec puis la Louve, ce qui leur permettra d'éliminer le gros du voyage en forêt. Cela dit, leur destination n'est pas accessible par voie fluviale et il faudra donc de toute façon que les PJ bravent la forêt à un moment ou à un autre.

Même si le voyage fluvial est bien plus rapide, les PJ qui auront choisi de s'y rendre par voie terrestre peuvent malgré tout progresser de vingt-cinq kilomètres chaque jour à travers champs à un rythme de marche normal, ou presser le pas pour effectuer jusqu'à trente-huit kilomètres en une journée. En revanche, les denses étendues de forêt que les joueurs auront à parcourir limitent sévèrement leur vitesse de déplacement, ce qui leur permet de parcourir un maximum de dix-neuf kilomètres par jour dans ces conditions. Quoi qu'il en soit, le voyage devrait prendre un peu moins d'un mois aux joueurs, à condition qu'ils ne soient pas retardés par un incident quelconque. Les montures n'aident guère à accélérer le voyage, la forêt étant fort dense et remplie d'obstacles limitant la vitesse et la manœuvrabilité des destriers. La voie fluviale, en revanche, permet aux PJ de réduire la durée du voyage de moitié.

Cela dit, le voyage par voie terrestre peut être la seule option accessible aux PJ. Les joueurs pourront faire vingt-cinq kilomètres par jour, ou cinquante kilomètres s'ils font de la marche forcée sur route. À la fin de chaque jour de marche forcée, les personnages doivent effectuer un test d'Endurance. Un échec sur ce test leur impose une pénalité de -10 à toutes leurs caractéristiques et réduit de deux kilomètres la distance qu'ils peuvent parcourir le jour suivant. Les échecs sont cumulatifs, et tout personnage souffrant d'une pénalité supérieure à -30 doit se reposer un jour complet sous peine de recevoir un point de Blessures à la fin de chaque journée. Ces Blessures ne guériront pas tant que les joueurs ne prendront pas un jour de repos complet, à raison d'un par point de Blessures dont ils souhaitent guérir. Le voyage qu'ils entreprennent est bel et bien ardu.

Villes notables

Un certain nombre de hameaux sur le chemin permettent aux joueurs de refaire le plein de provisions et de se reposer. Ahlenhof, Feuerfahl et Schmiedorf peuvent remplir ce rôle, ainsi que Delberz et Untergard, dont les descriptions suivent.

Delberz

Cette petite ville située sur le Delb se trouve sur la route reliant Middenheim et Altdorf. Cette communauté a su tirer profit des voies de communications sur lesquelles celle-ci se trouve et tire le gros de ses revenus des services qu'elle offre aux voyageurs qui y font halte. Les personnages approchant Delberz remarquent la présence de nombreuses clairières artificielles accueillant des pieds de vigne, dont le raisin sert à produire un vin doux dont raffole l'aristocratie de l'Empire. Le hameau possède beaucoup d'auberges et de chambres d'hôtes qui accueillent les nombreux voyageurs et caravanes. Les quelques chambres disponibles sont confortables et louées à prix raisonnable.

Untergard

Untergard, un village s'étendant sur les deux rives de la rivière Taub, connaissait une grande prospérité avant le début de l'Incursion du Chaos. Mais une terrible bataille pour la possession de ce point de passage éclata et la ville fut dévastée. La plupart de ses habitants fuirent en direction de Middenheim dans l'espoir d'y trouver quelque refuge. Profitant de leur absence, des mutants s'extirpèrent de la Drakwald afin de prendre possession des ruines de la ville. Ils survivent en kidnappant les voyageurs qui ont le malheur de s'approcher trop près et les amènent à leur mons-

trueuse idole de malepierre. Sous l'influence de celle-ci, les malheureux sont à leur tour corrompus et se voient ainsi contraints de venir grossir leurs effroyables rangs. Untergard n'est certainement pas conseillé aux personnages qui cherchent à se réapprovisionner, mais il se peut que ceux-ci n'aient pas d'autre choix que d'y faire un tour. Les PJ **peuvent effectuer un test de Connaissances générales (Empire) Difficile (-20)** ou **un test de Commérage Assez difficile (-10)** pour déterminer s'ils sont au courant de l'histoire d'Untergard et des dangers qui les y attendent.

Rencontres dans la Drakwald

La Drakwald est aussi dangereuse que sa sombre et inquiétante apparence le laisse penser. Tout séjour prolongé à l'ombre de ses augustes arbres ne manquera pas d'amener les PJ au contact de toutes sortes de créatures terrifiantes, dont la plupart ne demandent pas mieux que de faire des joueurs leur prochain repas. Hommes-bêtes et mutants mis à part, la Drakwald abrite nombre de gobelins, de brigands ainsi que quelques bandes d'hommes d'armes à la solde de Boris Todbringer parcourant la forêt à la recherche des hommes-bêtes et des traces de leur corruption. On y trouve par ailleurs une foultitude de villages égarés et de ruines elfiques (entre autres), ainsi que des statues, des monolithes et des pierres de harde. C'est une étrange forêt qui met les nerfs des personnages à rude épreuve, où chaque poche d'ombre peut dissimuler un danger mortel.

Les PJ feront certainement de nombreuses rencontres lors de leur traversée de la Drakwald. La nature et la fréquence de ces rencontres dépendent entièrement de vous, mais vous pouvez vous donner pour règle que la probabilité d'une rencontre augmente de 5 % chaque jour et que si ceux-ci ont fait une rencontre, ils ont 30 % de chances d'en faire une seconde ce même jour ; le jour suivant, les chances retombent à 5 %, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi décider de déclencher des incidents quand bon vous semble. Quoi qu'il en soit, servez-vous de la **Table 5-1 : Rencontres dans la Drakwald** plutôt que de passer votre temps le nez fourré dans vos livres afin de trouver un événement adapté (la place faisant défaut, la table se réfère malgré tout à d'autres livres issus de la gamme *WJDR*). Si jamais vous ne possédez pas le livre en question, effectuez un nouveau jet sur cette même table ou choisissez le résultat qui vous convient.

Cadavres

Les personnages trouvent 1d10+2 cadavres dans un état de décomposition avancé pendus aux branches des arbres. Ils sont enflés et certains ont été picorés par les corbeaux. Ceux dont les pieds atteignent presque le sol présentent des marques de blessures dues à divers rongeurs. Les victimes ont été dépossédées de tout vêtement et les assaillants n'ont pas cru bon d'épargner les femmes et les enfants. Si les personnages restent sur place plus d'une minute, ils déclenchent automatiquement une nouvelle rencontre. Faites un jet sur la **Table 5-1 : Rencontres dans la Drakwald** et ignorez tout résultat situé entre 01 et 10.

Troll

Un troll s'est emparé de ce coin de forêt et en a fait sa demeure. Il y règne une lourde odeur de vomi, de pourriture et d'excréments. Le repaire du troll se trouve au centre d'une clairière, dans laquelle celui-ci a progressivement entassé suffisamment de carcasses et d'os pour former un petit amoncellement. Il y a 10 % de chances que le troll soit un troll du Chaos.

Clairière

Après avoir réussi un **test de Perception**, les PJ trouvent une petite clairière dissimulée derrière de grands arbres et un épais rideau de végétation. Le tapis de verdure de la clairière est baigné de lumière (cela peut être la lumière de la lune si vous voulez jouer cette rencontre de nuit). Il s'y trouve quelques pierres éparses, mais c'est à peu près tout. Un examen attentif de la zone peut (à votre convenance) mener à une découverte intéressante. Chaque degré de réussite obtenu lors d'un **test de Fouille Assez difficile (-10)** permet de découvrir les choses suivantes : un flèche brisée, un cor de chasse fêlé, un quartier de viande fraîche, un tas d'excréments

UTILISER CE CHAPITRE SÉPARÉMENT

Cet épisode des *Mille Trônes* peut tout à fait faire office d'aventure indépendante. Vous pouvez l'inclure dans à peu près n'importe quelle campagne. Plutôt que de mettre les PJ sur la piste de Tobias, ceux-ci peuvent par exemple se rendre à la villa Hahn après avoir entendu des rumeurs faisant état d'un manoir hanté. Vous pouvez aussi mettre vos joueurs sur la piste d'aventuriers disparus ou, plus simplement, vous arranger pour que les joueurs découvrent la villa alors qu'ils sont en route vers d'autres aventures.

La bataille finale, qui se déroule dans le Temple de la Peste, peut être modifiée afin de mieux s'insérer dans votre partie. Karl devient alors un enfant innocent de Kietchdorf promis à finir en sacrifice aux Dieux Sombres, que les PJ se mettent en quête de sauver et de ramener sain et sauf au village. Sophia et les lahmianes peuvent être purement et simplement supprimées ou bien apparaître au moment de la bataille finale afin d'ouvrir la voie à de nouvelles aventures : vos PJ seront très certainement curieux d'apprendre de quelle façon des vampires en sont venus à intervenir au cours d'un rituel tenu par des serviteurs du Chaos.

TABLE 5-1 : RENCONTRES DANS LA DRAKWALD

Jet	Rencontre	Source
01-10	Cadavres	–
11-15	Troll	*Bestiaire du Vieux Monde* page 111
16-25	Clairière	–
26-30	Gobelins	*WJDR* page 227, *Bestiaire du Vieux Monde* page 94
31-40	Bandits	*WJDR* page 231
41-45	Pierre des hardes	–
46-50	Mutants	*WJDR* page 228, *Bestiaire du Vieux Monde* page 103, *Le Tome de la Corruption* page 25
51-60	Hommes-bêtes	*WJDR* page 227, *Bestiaire du Vieux Monde* page 98, *Le Tome de la Corruption* page 101
61-65	Mutants	*WJDR* page 228, *Bestiaire du Vieux Monde* page 103, *Le Tome de la Corruption* page 25
66-75	Chasseurs	Cf. pages 135 et 136
76-80	Ruines	–
81-85	Orques	*WJDR* page 228, *Bestiaire du Vieux Monde* page 104
86-95	Hommes de Todbringer	Cf. page 136
96-00	Faites deux jets additionnels sur cette table et ignorez ce résultat.	







puant, un crâne humain, d'étranges signes gravés sur l'un des arbres, une vieille saucisse ou des braies déchirées. Dans certaines clairières (20 % d'entre elles environ) les PJ peuvent trouver des sortes de bouchons s'enfonçant directement dans le sol, ce que leur révélera un **test de Fouille Difficile (-20)**. Ôter le bouchon exige de réussir un **test de Force Assez difficile (-10)**, mais vous pouvez ajuster la difficulté pour refléter le fait que celui-ci a pu être récemment manipulé ou qu'il n'a pas servi depuis longtemps. Ces bouchons recouvrent des cavités dans lesquelles s'accumule un peu d'eau : il y a un certain temps de cela, quand les Middenheimers exerçaient un meilleur contrôle sur la Drakwald, les chasseurs creusaient ces petits trous dans le sol pour récolter l'eau de pluie et bénéficier ainsi de points d'approvisionnement pour leurs outres.

Gobelins

Une bande de gobelins a préparé une embuscade dans ce coin de la forêt. Ils ont enduit les arbres d'excréments dans l'espoir d'attirer une proie quelconque. Quand les PJ s'approchent du site, les gobelins décochent une volée de flèches en direction des personnages. Prévoyez deux gobelins pour chaque PJ et ajoutez-en un pour chaque PNJ les accompagnant. Il y a 10 % de chances que la bande de gobelins soit menée par un orque (voir **Orques** dans *WJDR* page 228, *Bestiaire du Vieux Monde* page 104).

Bandits

Un groupe de bandits sans pitié parcourt les denses étendues de forêt à la recherche de voyageurs égarés. Les bandits se peuvent se tenir immobiles, attendant patiemment les PJ. Il y a dans ce cas un bandit par PJ et un bandit pour chaque paire de PNJ. Ils peuvent également être en train d'attaquer un autre groupe de voyageurs (ce qui constitue une excuse parfaite pour introduire un nouveau PJ dans le groupe). Enfin, il est tout à fait possible qu'ils soient eux-mêmes en train de se défendre contre l'une des créatures rodant dans la Drakwald.

Pierre de harde

Une grande pierre sombre jaillit du parterre mousseux comme une immonde dent pourrie. Des restes de bois calciné sont encore présents à sa base. Des bras, des jambes, des fragments d'armure et des armes brisées sont visibles au milieu des restes de bois. La pierre est couverte de suie, mais un peu de mousse a survécu autour du sommet. Les PJ qui décident d'inspecter la pierre trouvent une multitude de petits signes gravés à même sa surface que les personnages dotés de **Langue (langue des bêtes)** reconnaissent comme étant des noms d'hommes-bêtes, des prières aux Puissances de la Ruine et d'abjectes malédictions. Il y a 10 % de chances pour qu'un diablotin se cache dans les parages (*WJDR* page 227) en observant les joueurs. Si tel est le cas, il est tout à fait possible qu'il ait été placé là afin d'épier les PJ pour le compte de Ruprecht ou de tout autre agent du Chaos, à votre convenance. Un **test de Fouille Assez difficile (-10)** permet aux joueurs de trouver 2d10 pistoles, une arme de qualité **supérieure** (+10 aux tests de CC) ou suffisamment de provisions pour 1d5 jours supplémentaires. D'autres objets peuvent être trouvés de cette façon, en particulier si vos joueurs ont besoin d'un objet quelconque pour justifier leur changement de carrière.

Mutants

Une bande de mutants fait ce qu'elle peut pour survivre dans cette forêt. Les étranges mutations dont ils sont affligés vont d'altérations cosmétiques à de profondes modifications physiologiques. Il devrait y avoir trois mutants pour chaque PJ et un autre par PNJ présent. Ne possédant à peu près rien, ils attaquent les PJ mus par l'espoir de se procurer de l'eau et de la nourriture plutôt que par malice (quoique cela puisse être aussi une des raisons de leur hostilité). Les caractéristiques de **Mutant** qui se trouvent dans *WJDR* et dans le *Bestiaire du Vieux Monde* devraient suffire aux besoins de cette rencontre, **mais** si vous vous sentez plus créatif, n'hésitez pas à générer des **mutants** à l'aide des tables qui se trouvent dans *Le Tome de la Corruption* (pages 30 et 31). Vous ne le regretterez pas. Vos joueurs, par contre…

Hommes-bêtes

Les maudits hommes-bêtes sont les créatures les plus courantes dans la Drakwald. À vrai dire, ce n'est qu'une question de temps avant que les PJ finissent par traverser leurs territoires. Si vous utilisez *WJDR*, prévoyez un homme-bête pour chaque PJ. Si vous utilisez le *Bestiaire du Vieux Monde*, faites apparaître un gor par joueur et ajoutez un bestigor par tranche de trois PJ. Enfin, si vous utilisez *Le Tome de la Corruption*, procédez comme vous le feriez avec le *Bestiaire du Vieux Monde*, mais profitez-en pour rendre votre meute d'hommes-bêtes encore plus haïssable et terrifiante (voir *Le Tome de la Corruption* page 104).

Chasseurs

Un groupe de trois chasseurs émerge des arbres. Ils sont en train de chasser le cochon sauvage, le faisan et le cerf. Ils sont tout à fait surpris (et même un peu inquiets) de trouver un groupe de voyageur si loin des routes. Si le groupe s'est perdu, ceux-ci leur indiqueront la direction de Kietchdorf si un des joueurs réussit un **test de Charisme**. Deux degrés de réussite ou plus parviennent à convaincre les chasseurs d'aider les PJ : ceux-ci décident d'accompagner les joueurs pendant un jour, plus un jour pour chaque tranche de deux degrés de réussite supplémentaires. Tant que les chasseurs sont à leurs côtés, les PJ voyagent deux fois plus vite et réduisent leurs chances de base de faire une rencontre à 2 %.

Anden, Rupert et Trent
Chasseurs humains

Ces trois hommes sont des chasseurs et trappeurs endurcis. Ils sont relativement à l'aise dans la Drakwald, ayant appris à éviter ses





pires habitants. Anden a des yeux verts et des cheveux d'un roux vif. Rupert et Trent ont tous deux des cheveux bruns et des yeux bleus.

Points de Folie : 1

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	45	38 (3)	45 (4)	47	31	33	26

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) (Int), Braconnage (Ag), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Maîtrise (arc long), Rechargement rapide, Réflexes éclair, Résistance accrue

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14
Armure (légère) : armure de cuir complète (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes : arme à une main (hache) (1d10+3), arc long et 10 flèches (1d10+3 ; portée 30/60 ; rechargement gratuit, perforante)

Dotations

Les chasseurs portent tous des habits de cuir souple et des capes brunes. Ils portent leurs arcs et leurs carquois à l'épaule et possèdent des sacs à dos dans lesquels ils transportent des outres, des provisions et des décoctions anti-venin ainsi que de quoi allumer des torches.

Ruines

La Drakwald est parsemée des ruines laissées par ceux qui crurent pouvoir établir leur domicile à l'ombre des frondaisons de cette sinistre forêt. Il ne reste généralement plus grand-chose qui atteste du passage des colons hormis quelques pans de murs effondrés, la carcasse d'une maison abandonnée, des débris de statue, des colonnes de style caryatide que laissèrent les elfes après avoir abandonné leurs avant-postes, ou bien la monstrueuse tête d'une gigantesque idole dont le corps a été enseveli il y a bien longtemps de cela. Les ruines ne sont pas toujours dépourvues d'habitants. Si jamais vous obtenez ce résultat, effectuez un nouveau jet, et ajoutez des bandits, des gobelins, des orques ou des mutants à cette rencontre. Si vous obtenez n'importe quel autre résultat, les ruines sont inhabitées et peuvent servir de refuge aux PJ pour la nuit.

Orques

Une meute d'orques assoiffés de sang est en maraude, en quête de destruction et de mort. Les orques attaquent tout ce qui croise leur chemin. Prévoyez un orque pour chaque PJ et chaque PNJ.

Hommes de Todbringer

Boris Todbringer emploie de nombreux hommes afin de purger la forêt de la présence du Chaos. Les PJ rencontrent une douzaine de chevaliers Panthères qui apparaissent au détour d'un chemin ou surgissent d'entre les arbres. Ils ne sont pas particulièrement courtois, la plupart des gens parcourant les étendues sauvages de la Drakwald étant en général occupée à quelque mauvaise affaire. Cela dit, les joueurs qui tentent de leur expliquer leur mission et qui réussissent un **test de Charisme Assez difficile (-10)** parviendront à les convaincre de leur bonne foi. Si Devin accompagne les PJ, ce test devient **Facile (+20)**. En outre, les chevaliers avertissent alors les joueurs qu'une épidémie de peste s'est déclarée à Kietchdorf et leur recommandent d'éviter de passer en ville. Si en revanche les personnages ne parviennent pas à convaincre les chevaliers, ils sont placés aux arrêts. Si les PJ résistent à l'arrestation, les chevaliers se battent jusqu'à ce que cinq d'entre eux soient mis hors de combat. Après avoir effectué une retraite, ils répandent la nouvelle et donnent la description des PJ à Middenheim, déclarant qu'ils sont des agents du Chaos. La rumeur cause une pénalité de -20 à tous les **tests de Sociabilité** effectués dans les zones habitées de la région jusqu'à la fin de ce chapitre. Si les PJ décident au contraire de se rendre, ils sont escortés jusqu'à un campement qui se trouve à quinze kilomètres au nord de leur position actuelle, où ils croupissent pendant à peu près deux semaines jusqu'à ce que leur employeur soit mis au courant de leur situation et intervienne pour les tirer d'affaire. L'impact de cet incident sur le reste du chapitre dépend entièrement de vous.

Chevaliers Panthères

Chevaliers Panthères humains (ex-Ecuyers)

Les chevaliers Panthères se distinguent en portant de hautes crêtes d'hommes-bêtes, qu'ils accrochent au sommet de leurs casques et par les peaux tachetées de prédateurs félins qui tapissent la selle de leurs destriers. Ils ne manifestent pas la moindre jovialité, étant habitués à côtoyer les pires horreurs du Vieux Monde. Ils sont d'une loyauté sans faille envers le Graf Boris Todbringer et n'hésiteront pas à donner leurs vies pour protéger Middenheim.

Points de Folie : 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	32	47 (4)	45 (4)	30 (40)	34	50	36

Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Dressage (Soc +10), Équitation (Ag +10), Esquive (Ag +10), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (kislevien) (Int), Langue (reikspiel) (Int +20), Perception (Int), Soins des animaux (Int)
Talents : Coup précis, Coups puissants, Dur à cuire, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie), Sang-froid

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 3 (4) ; **Points de Blessures :** 18
Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes : arme à une main (1d10+5 ; valeur de critique +1), Lance (1d10+6 ; valeur de critique +1 ; épuisante, percutante, rapide), bouclier (1d10+3 ; spéciale)

Dotations

Les chevaliers Panthères chevauchent de puissants destriers recouverts d'une barde complète. Ils voyagent avec tout ce qu'il leur faut pour survivre dans la forêt : eau, nourriture, torches, de quoi s'occuper des chevaux.

Dépeindre la Drakwald

Ne vous sentez surtout pas obligé de décrire chaque moment que passent vos joueurs dans la Drakwald pendant leur voyage vers Ruhrhoff. Ceci aurait probablement pour effet de plonger vos joueurs dans un profond coma ou les amènerait à se frapper la tête sur la table de façon répétée jusqu'à ce que vous consentiez à faire avancer l'aventure. Essayez plutôt de leur conter le périple en n'insistant que sur les moments remarquables et sur les étranges choses dont ils sont témoins dans la Drakwald. Faites en sorte que vos descriptions laissent toujours la porte ouverte à une intervention des joueurs s'ils décident de s'intéresser de plus près aux lieux et événements que vous décrivez. Les opportunités ne manquent pas dans la Drakwald ; chaque habitation abandonnée, chaque partie de la forêt peut devenir une occasion de se perdre ou de vivre de fabuleuses aventures. N'hésitez donc pas à profiter de l'aspect flexible que revêt cette partie de l'aventure pour vous l'approprier.

KIETCHDORF

À trois jours de marche de Ruhrhoff, les joueurs passent non loin d'un petit village du nom de Kietchdorf. Après trois bonnes semaines de marche effrénée et de terrifiantes rencontres, les personnages n'auront très certainement pas le cœur de résister à la perspective d'un repas chaud et d'un bon lit. Alors qu'ils s'approchent du hameau, les arbres laissent peu à peu place à des maisons et des fermes entourées de petits champs.

Les villageois qui ont fui les lieux lors de la Grande Incursion du Chaos pour se mettre à l'abri à Middenheim ont à peine commencé à revenir chez eux. Nombre de bâtiments portent les traces d'un abandon prolongé, comme en témoignent les portes et fenêtres hâtivement condamnées par des planches de bois et les trous dans le chaume des toits. En dépit du triste état des lieux, les habitants ont entrepris de remettre leurs demeures en état et de reprendre le cours normal de leur existence. Le village servait autrefois de point de halte aux voyageurs allant de Wolfenburg à Middenheim mais les difficultés rencontrées par le village ont entraîné une chute brutale du volume de visiteurs et ceux-ci font désormais l'objet d'une suspicion accrue et de questions abruptes.

Mais derrière les efforts des habitants pour réhabiliter leur village et lui rendre un peu de vie, une menace invisible pèse. La plupart avaient rouvert leurs boutiques et acceptaient à nouveau des clients dans leurs tavernes et auberges. La vie avait alors presque retrouvé son cours normal au grand ravissement des habitants de Kietchdorf. Mais la maladie s'abattit sur le village.

Personne ne saurait dire d'où est venu ce fléau. Certains pensent que la terre a été souillée par la présence des hommes-bêtes. D'autres accusent les hommes-rats à voix basse. Certains accusent même leurs voisins d'être au service de Grand-père Nurgle. La plupart des habitants sont fort malades et rien de ce que les villageois ont tenté n'a pu apaiser ou endiguer l'épidémie. Après que divers guérisseurs s'y soient essayés sans succès, les habitants ont dépêché une délégation à Middenheim dans l'espoir que les sœurs de Shallya viennent soulager leurs souffrances. Ils savent qu'ils n'ont que peu de chances de recevoir de l'aide mais ils s'accrochent néanmoins à cet espoir afin de combattre le désespoir qui menace de les submerger.

Entrer dans la ville

Les PJ ne trouvent qu'un nombre limité de villageois dans les rues lorsqu'ils pénètrent dans Kietchdorf et ceux qu'ils rencontrent ont un teint pâle et maladif. Certains ne peuvent pas s'arrêter de tousser tandis que d'autres sont couverts de pustules et de lésions. Les rares habitants qui paraissent en bonne santé semblent faire de leur mieux pour aider les malades ou pour faire le travail que ces derniers ne peuvent plus accomplir.

En fonction de ce qu'il est arrivé jusqu'ici à votre groupe, il est possible que des affiches aient été postées pour avertir la population des crimes imputés aux PJ. Si tel est le cas, ils n'auront besoin de prendre aucune précaution particulière : les habitants éviteront tout contact avec eux tant qu'ils le pourront. Les PJ subissent de toute façon un malus de -10 à tous leurs tests de Sociabilité.

Il n'y a véritablement que trois commerces ouverts au moment où les PJ débarquent : le magasin vendant les provisions générales, le maréchal-ferrant et la taverne.

Le Hardi Voyageur

Le magasin du village est installé dans une maison de taille modeste au fronton triangulaire. Une cheminée jaillit sur l'un des versants du toit et un porche abrite la porte principale. Les fenêtres brisées permettent d'obtenir un aperçu de l'intérieur depuis la rue, qui est arrangé à la façon de n'importe quel autre magasin généraliste. Sur la façade, les PJ aperçoivent une peinture relativement bien exécutée représentant un voyageur sifflant en marchant, un sac passé par-dessus son épaule.

Le *Hardi Voyageur* est tenu par Uli Ghets, un homme âgé qui pourtant ne montre aucun signe de maladie. Il est poli quoique légèrement bougon. Il a quelques biens d'utilité générale en quantités limitées mais il ne dispose d'aucune denrée périssable. Les prix sont légèrement inférieurs à la moyenne en raison de la faible demande (tout ce qu'il vend bénéficie d'une décote de 20 %). Il n'a pas grand-chose à apprendre aux PJ si ceux-ci choisissent de l'interroger au sujet de l'épidémie. S'ils insistent un peu, il leur conseillera d'aller parler à Gerhard Dietrich, qui se trouve à l'*Assommoir*. Les PJ peuvent lui poser des questions au sujet d'Ansel (voir **Rumeurs** pour plus de détail à ce sujet).

Le Bras et le Marteau

Timm Backer, un homme plongé dans un état d'abattement à peu près constant, est le patron de la forge du village, *Le Bras et le Marteau*. La boutique est établie à l'air libre et n'est abritée que par un toit que soutiennent deux gros piliers de bois disposés de part et d'autre. La forge qui se trouve au centre brûle à feu doux, mais personne ne semble être là pour s'en servir. Un **test de Perception Assez facile (+10)** permet aux joueurs d'apercevoir un forgeron avachi sur un tabouret, le regard perdu sur l'horizon. Son « camouflage » de suie et son absence presque totale de mouvement le rendent quelque peu difficile à repérer immédiatement.

La maison du forgeron se trouve à l'arrière. C'est une petite maison, sobre et pittoresque. Les fenêtres ont toutes été brisées et l'on peut y voir les traces d'un incendie.

Les personnages qui parviennent à repérer le forgeron le tirent de sa torpeur quelque peu rudement. Il s'excuse immédiatement et frotte ses mains sur son tablier. Il parle en marmonnant, ce qui le rend quelque peu difficile à comprendre. Il peut réparer la plupart des objets simples mais il ne dispose pas des matériaux nécessaires pour forger quoi que ce soit de neuf.

Si les PJ l'interrogent, Backer fait un peu de lumière sur les maux dont la ville est affligée. Si l'un des personnages réussit un **test de Charisme**, le forgeron éclate en pleurs, de grosses larmes coulant sur ses joues. « *Les hommes-bêtes ont pris ma femme et mon gosse. Les ai pas vu d'puis des semaines. J'ai peur qu'y soient morts* » se lamente-t-il avant de leur fournir une description détaillée de ceux-ci. Si les joueurs sont tombés sur des corps dans la Drakwald, un **test d'Intelligence** réussi leur permettra de se rappeler des cadavres ressemblant à la description que vient de leur faire Backer. Si ceux-ci décident d'en faire part au forgeron, celui-ci se pend quelques heures après la tombée de la nuit.

L'Assommoir

L'*Assommoir* est la seule taverne qui ait repris son activité jusque-là. Gerhard Dietrich en a rouvert les portes faute de mieux. Elle fait également office de mairie. À l'intérieur, des chaises et des tables sont disposées sur toute la longueur de la pièce, excepté le long du mur auquel est adossé le comptoir. À leur arrivée, les PJ trouvent trois hommes attablés : deux d'entre eux, Gerhard Dietrich et Lukas Schmidt, occupent des tables séparées. Le troisième, Niklas Petersen, se tient derrière le comptoir. Si les PJ demandent à voir Gerhard, celui-ci se tourne vers eux et leur propose de s'asseoir à sa table. Gerhard Dietrich a déjà atteint une bonne cinquantaine d'années et semble avoir connu son lot de misère et de rude labeur.

Gerhard donne volontiers son opinion sur n'importe quel sujet. D'après lui, les difficultés récentes de la ville sont dues aux hommes-bêtes. Il pense que des choses innommables, des scories

de la récente guerre, continuent d'exercer une influence corruptrice sur la région. Il est aussi convaincu que certains des habitants vouent un culte aux Dieux Sombres.

Les PJ ont toujours l'option de revenir à l'*Assommoir* si jamais ils acquièrent de nouvelles informations. S'ils posent des questions au sujet de Ruprecht Hahn, Gerhard leur parle d'un manoir situé à la périphérie de Wolfenburg appartenant à un certain Lucius Hahn, mais il ne sait pas si Ruprecht y a jamais vécu. Si les PJ lui posent des questions à propos d'Ansel, celui-ci leur dira qu'il vivait avec ses grands-parents à Ruhrhoff, à la périphérie de la ville. S'ils mentionnent l'Enfant, Gerhard est soudainement pris de sanglots qui le rendent incapable de parler; des larmes se forment au coin de ses yeux et il ne leur dit rien au sujet de l'Enfant. Son silence est dû à la récente disparition de son fils aîné, Johann. Une fois que les PJ arrivent à la fin de leur questionnement et qu'ils se lèvent pour partir, Gerhard finit par leur dire les choses suivantes :

« Vu les questions que vous posez et vu votre la tête, vous avez dû voir pas mal de pays. Mon fils a disparu y'a bien quatre mois. Une nuit, il a juste disparu d'un coup, comme ça. J'crois que ce sont les cultistes qui l'ont pris. Peut-être que vous pourriez ouvrir les yeux et voir si vous me le retrouvez ? Je sais qu'y a peu d'chance, mais ça vaut le coup d'essayer. »

Si le groupe décline sa demande d'assistance, celui-ci baisse sa tête et ajoute : *« Je comprends. Les temps sont rudes et je comprends que vous ne puissiez pas ajouter mon fardeau au votre. »* Si les PJ acceptent et lui disent qu'ils feront ce qu'ils peuvent pour retrouver son fils, Gerhard leur dit : *« Merci ! Il s'appelle Johann et il a dix-neuf ans. Il porte peut-être encore un anneau familial à la main droite. Je ne l'ai pas retrouvé chez nous. »* Il leur montre alors une bague qu'il porte à la main droite. Celle-ci est de facture plutôt médiocre et représente de toute évidence une tentative maladroite pour se conférer un vague sentiment d'importance. Quoi qu'il en soit, Johann Dietrich n'a pas été capturé par des cultistes. C'est en fait le grand prêtre du Temple de la Peste.

Rumeurs

Les PJ peuvent prendre le temps d'interroger d'autres villageois tant qu'ils sont à Kietchdorf. S'ils préfèrent hâter le pas et prendre la direction de Ruhrhoff, ils auront cependant l'opportunité d'interroger les quelques voyageurs qu'ils croisent en chemin pendant les trois derniers jours de leur périple. Personne ne sait véritablement quoi que ce soit au sujet de la terrible épidémie qui sévit à Kietchdorf, mais ils peuvent en revanche leur fournir des informations sur Ansel et Ruprecht (mais il est possible qu'ils ne sachent pas qui est ce dernier). Si les PJ posent des questions au sujet de Ruprecht ou d'Ansel, faites leur effectuer un **test de Commérage Très facile (+30)** et consultez la **table 5-2 : Tests de Commérage**. Ce qu'ils apprennent dépend de leur degré de réussite. Les personnes que les PJ interrogent ne peuvent fournir de réponse qu'au sujet d'une de ces deux personnes. Si les PJ posent des questions au sujet de Tobias, ils se rendent rapidement compte que personne n'a entendu parler de qui que ce soit de ce nom. S'ils s'enquièrent du récent passage d'un voyageur accompagné d'un petit garçon, un **test de Commérage Très facile (+30)** leur apprend les choses suivantes :

« Vous savez, maintenant que vous m'en parlez, je me souviens d'avoir vu un homme voyageant avec un jeune garçon. M'en souviens parce que le gamin portait une sorte de capuche ou quelque chose qui lui recouvrait la tête. Son accompagnateur avait l'air vraiment nerveux et il se tenait toujours entre nous et le gamin, alors on pouvait pas vraiment voir à quoi il ressemblait. »

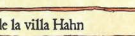
5-2: TESTS DE COMMÉRAGE

Rumeurs au sujet d'Ansel Vorman

Degré de réussite	Rumeur
0	*« Ansel Vorman ? Je crois qu'une famille de ce nom résidait à Ruhrhoff. Mais j'pense qu'y sont plus là. Y'a plus d'ville, voyez ? La ville, elle a disparu. »*
1	*« Je connaissait une famille Vorman qui vivait à Ruhrhoff, à l'extrémité nord de la ville. Ils vivaient dans une chaumière à un étage, les petits chanceux. Évidemment, maintenant que je sais ce qui est arrivé à cette ville, je ne suis pas sûr qu'ils aient été si chanceux que ça. »*
2	*« Maintenant que vous m'en parlez, je serais prêt à jurer que j'ai vu quelqu'un rôder dans les parages de la maison des Vorman alors que je revenais de Schweisbach après avoir fait une livraison. »*
3+	*« J'ai vu une femme qui portait des habits bizarres sortir de la maison des Vorman. Elle était accompagnée. »*

Rumeurs au sujet de Ruprecht Hahn

Degré de réussite	Rumeur
0	*« Ruprecht ? Vous parlez peut-être d'un des fils de Lucius. Je pense pas qu'il est né noble, mais le bougre s'en donne certainement l'allure. »*
1	*« La villa Hahn est un immense manoir construit par Lucius Hahn pour y faire vivre sa famille. Je sais pas si l'endroit a survécu à ce qui s'est passé à Wolfenburg. »*
2	*« La villa Hahn se trouve à un peu plus de six kilomètres à l'ouest de la route menant à Wolfenburg. Il s'y est passé pas mal de trucs étranges ces derniers temps, alors les habitants du coin préfèrent éviter de trop s'en approcher. »*
3+	*« La villa Hahn est hantée depuis qu'un des gamins de Lucius est devenu fou et a massacré toute sa famille.*



QUE SE PASSE-T-IL AU JUSTE?

Ce sont en fait les cultistes de Nurgle qui sont à l'origine des problèmes de Kietchdorf. Suite à la dissolution de la milice lors de la Grande Incursion, les cultistes se sont montrés de plus en plus ambitieux et téméraires, allant presque jusqu'à opérer au grand jour. Leur dernière tentative pour faire passer Kietchdorf sous la coupe de leur immonde maître est peut-être la plus ignoble : ceux-ci ont entrepris de contaminer les réserves d'eau du village en se servant des fluides prélevés sur un portepeste qu'ils gardent en captivité. Une fois sa révoltante sève récoltée, ils s'introduisent dans le village dès la nuit tombée afin de contaminer les puits. Ils espèrent que les habitants finiront par se tourner vers les dieux du Chaos afin de soulager leurs malheurs. Si les messagers qu'ils ont envoyés à Middenheim ne reviennent pas avec de bonnes nouvelles, il est tout à fait possible qu'une telle chose se produise.

VORMANHAUS

Comme tant d'autres, la ville de Ruhrhoff a été presque entièrement détruite lors de la Grande Incursion du Chaos. La plupart des bâtiments et des maisons ont été brûlés et rasées et les rares structures ayant survécu ont vu leurs portes et fenêtres condamnées. De temps à autre, les PJ trouvent un large « X » peint en jaune sur les portes, ils reconnaissent alors une façon d'identifier les maisons frappées par la peste. Des vagabonds et des chiffonniers fouillent les débris et inspectent les cadavres dans l'espoir d'y trouver quelque objet de valeur. Ils s'enfuient en courant dès que les PJ s'approchent de trop près. Les pavés des routes ont été retournés et le sol a subi des ravages dont il ne se remettra pas de sitôt. Les PJ doivent passer par la place centrale avant de pouvoir atteindre la maison des Vorman.

La chaumière a miraculeusement survécu à la guerre. Dotée d'un étage et modeste d'apparence, c'était certainement un lieu tout à fait idyllique à l'époque où la ville était prospère. À présent, le toit et une bonne partie du premier étage ont disparu, les portes et fenêtres ont été condamnées, les murs sont décrépis et le jardin n'est plus qu'un parterre désordonné de mauvaises herbes. Les planches qui condamnaient la porte de la maison ont été arrachées et jetées à terre dans le désordre le plus complet. La porte est encore grande ouverte.

L'intérieur de la maison est parfaitement vide. Tout ce qu'elle abritait a depuis longtemps été emporté par les propriétaires ou volé par des pillards. Le sol est recouvert d'éclats de bois brisé et de pierres acérées suite à l'écroulement d'une partie du premier étage, auquel un escalier permet d'accéder. Les lieux sont tapissés d'une épaisse couche de suie et de poussière et une odeur infâme imprègne toute la maison. Par moments, celle-ci est assez forte pour causer un haut-le-cœur aux PJ.

Un **test Assez facile (+10)** de **Pistage** ou de **Perception** révèle la présence de traces de pas dans les débris allant de la porte de devant à la cave, qui se trouve à l'arrière de la maison. Un **test Difficile (-20)** de **Pistage** ou de **Perception** permet aux PJ de remarquer que les traces de pas appartiennent à plus de deux individus. Ce sont en fait des traces laissées par Tobias, Karl et les lahmianes.

Si un des PJ se sent le cœur d'aller inspecter le premier étage, il trouve le plancher moisi et sur le point de s'écrouler. Il y a 15 % de chances par personnage présent au premier étage pour que celui-ci s'écroule (effectuez un test par round que les PJ passent à cet étage). Si jamais le plancher s'effondre, les PJ pris dans la chute voient leur témérité récompensée par 1d10+1 points de dégâts. Sinon, il n'y a rien d'important au premier étage.

Si les PJ ont encore à l'esprit le journal d'Ansel, ils voudront très certainement se rendre dans la cave de la maison. À leur entrée, ils sont immédiatement assaillis par une odeur pestilentielle. Le spectacle qui les attend est plus horrible encore : les murs et le sol sont couverts de sang séché ; des esquilles d'os et de petits quartiers de chair étrangement conservés sont répandus au sol comme une éclaboussure. Il s'agit en fait des derniers vestiges d'Ermaline, la bien-aimée d'Ansel. Les PJ doivent réussir un **test de Force Mentale Assez facile (-10)** sous peine de devoir immédiatement quitter les lieux. Tout joueur ayant réussi le test peut ensuite effectuer un **test de Perception Très facile (+30)**, afin de retrouver la trace laissée au sol par le *Collier de l'Indéfectible Loyauté*.

Un groupe de cultistes de la Maladie Éternelle investit les lieux pendant que les PJ procèdent à leur inspection de la cave. Ceux-ci s'étaient dissimulés dans les bois autour de la maison et, à moins que les joueurs aient spécifiquement demandé à inspecter les environs, ils ont donc l'avantage de la surprise. Si au contraire les PJ ont tenté de s'assurer qu'ils n'étaient pas suivis, la confrontation avec les cultistes peut avoir lieu avant leur inspection de la maison. Les cultistes ont été dépêchés par Tobias dans l'espoir de tuer ou de retarder les PJ. Il y a un cultiste par PJ plus un par PNJ. Si des personnages terrifiés se sont enfuis de la cave, ceux-ci tombent nez à nez avec des serviteurs de Nurgle prêts à en découdre. Il faudra ensuite un round complet à ses camarades pour le(s) rejoindre.

Étant donné le manque de place à l'intérieur de la chaumière, tout personnage employant une arme à deux mains ou une arme de tir subit une pénalité de -10 sur les tests qui s'y rapportent. En outre, les débris qui jonchent le sol rendent tout mouvement ardu, réduisant la vitesse à laquelle peuvent se déplacer les combattants (leur caractéristique de Mouvement est réduite de moitié). Enfin, chaque combattant doit effectuer un **test d'Agilité Facile (+20)** au début de chaque round. Un échec de dix points ou moins signifie que le combattant a trébuché et perd une demi-action pour ce round. Si le test est raté par une marge supérieure, le personnage en question glisse et tombe à terre, perdant une action complète ce round-ci.

Cultistes de la Maladie Éternelle

Hors-la-loi mutants, hommes et femmes

Les cultistes auxquels sont confrontés les PJ dans ce chapitre appartiennent à la Maladie Éternelle, un petit culte de Nurgle initié par Ruprecht lors de la construction du temple. Une fois la construction du temple impie achevée, les membres du culte demeurèrent au service de Ruprecht, qui se sert d'eux afin de capturer des victimes pour servir de sacrifices lors de ses rituels. La plupart ont quitté les lieux après la Grande Incursion du Chaos, mais Ruprecht a ordonné à quelques-uns d'entre eux de rester sur place afin de garder le temple, au cas où celui-ci voudrait à nouveau utiliser le site.

Outre les attaques prévues par le scénario, les cultistes peuvent frapper à tout moment vous semblant approprié. Vous pouvez par exemple déclencher une attaque pour punir le manque de discrétion de vos PJ, ou lorsque ceux-ci font mine de prendre une direction qui ne vous convient pas. Les cultistes grouillent dans la villa Hahn et parcourent constamment les terres alentour et l'intérieur du manoir dans l'espoir de s'attirer les faveurs des êtres bénis qui y résident. Les cultistes devraient se présenter sous la forme de groupes comportant à peu près un cultiste par personnage, mais n'hésitez pas à ajuster ce ratio en fonction de votre groupe et de l'état dans lequel celui-ci se trouve.

Points de Folie: 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	35	27 (2)	32 (3)	39	29	40	29

Compétences : Alphabet secret (voleur) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Équitation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Langue (reikspiel) (Int), Natation (F), Perception (Int)
Talents : Camouflage rural, Coups assommants, Fuite
Traits : Mutations, Troublant

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : gilet de cuir (corps 1)
Armes : arme à une main (épée, hache, masse) (1d10+2), bouclier (1d10 ; spéciale), arc et 10 flèches (1d10+3 ; portée 24/48 ; rechargement demi-action)

Dotations

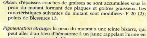
Les cultistes ne transportent pas grand-chose hormis leurs armes et armure. Chaque cultiste a 10 % de chances d'avoir sur lui une petite bourse contenant 1d5-1 pistoles et 1d10-1 sous.

Mutations

Chaque cultiste est affligé d'au moins une mutation. Les alinéas suivants présentent dix mutations ainsi que les modifications de statistiques qui leur sont associées. Si jamais il vous faut plus d'options, n'hésitez pas à consulter tout autre table de mutations à votre disposition (*WJDR ; Le bestiaire du Vieux Monde ; Le Tome de la Corruption*).

Bête aux mille... : choisissez une partie du corps comme les yeux, les tétons, les oreilles, ou les pouces. Le mutant est couvert de la tête au pied par celle-ci.

Nuage de mouches : un nuage de mouches suit le mutant partout où il va et des mouches entrent et sortent de son nez et de sa bouche. Tout PJ dans un rayon de deux mètres (une case) du mutant subit une pénalité de -10 sur tous ses tests de Capacité de Combat à cause de la gêne causée par la nuée vrombissante.



Obèse : d'épaisses couches de graisses se sont accumulées sous la peau du mutant formant des plaques et goitres graisseux. Les caractéristiques suivantes du mutant sont modifiées : F 20 (2) ; points de Blessures 13.

Pigmentation étrange : la peau du mutant a une teinte bizarre, qui peut aller d'un bleu d'hématome à un jaune rappelant l'urine en passant par le vert maladif.

Porteur de germes : le mutant est porteur de la pourriture de Neiglish et tente de la transmettre au PJ. Reportez-vous à la page 136 de *WJDR* pour de plus amples détails au sujet de cette maladie.

Puanteur : le corps du mutant diffuse une odeur insoutenable ressemblant à celle du vomi, du lait pourri et du jambon faisandé. Tout PJ doté d'un sens de l'odorat qui se trouve dans la case adjacente au mutant subit un malus de -5 à tous ses tests de **Capacité de Combat**.

Sécrétion acide : un immonde liquide corrosif suppure des pores de la peau du mutant. Ce mutant ne porte pas d'armure. Si un PJ est attaqué par un mutant affligé par cette mutation, il doit réussir un **test d'Agilité** sous peine de se voir aspergé par la substance, lui infligeant un point de dégât (quels que soient son armure et son bonus d'Endurance).

Substitution sanguine : le sang de ce mutant a été remplacé par du pus et de la bile. Tout dégât infligé au mutant entraîne de sévères lésions aux endroits frappés et à sa mort, son corps explose, aspergeant tout ce qui se trouve dans un diamètre de 1d10 x 2 mètres. Ce mutant possède une Endurance de 37 (3).

Verrues : chaque centimètre carré du corps du mutant est recouvert de verrues frémissantes. Le mutant gagne 1 point d'Armure sur toutes les zones de son corps.

Vomi corrosif : une fois par combat, le mutant peut déverser le contenu de son estomac au prix d'une demi-action, touchant automatiquement quiconque se trouve dans la case adjacente. Le vomi inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 qui ignore l'Armure. Le jet de vomi peut faire l'objet d'une esquive mais ne peut pas être paré.

Chaque fois que les PJ inspectent le cadavre d'un des cultistes lors de ce chapitre, ils découvrent sur une partie quelconque de leur corps une marque représentant trois cercles en haut desquels trône une mouche. Un procédé magique a été employé afin d'incorporer un sceau des mouches indélébile dans la chair des cultistes (voir **sceau des mouches** page 143). Si jamais le sceau est excisé et extrait du corps, il perd toute propriété magique.

La fouille des corps des assaillants de Vormanhaus permet aux PJ de trouver une petite note hâtivement rédigée comprenant une description approximative de PJ (voir **aide de jeu 15**). Quoi qu'il en soit, les joueurs ne savent peut-être pas quoi faire maintenant qu'ils ont fini d'inspecter les lieux. Ils seront éventuellement contraints de retourner à Ruhrhoff afin de poser de nouvelles questions aux villageois. Ils devraient tôt ou tard entendre parler de la villa Hahn (mais pas du temple) et en conclure qu'il s'agit là de leur seule piste.



Le pont en ruine

Il faut à peu près une semaine de marche en direction de Wolfenburg pour atteindre la villa Hahn. Au sixième jour de leur voyage, les PJ passent non loin d'un pont de pierre ruiné, un vestige des calamités subies lors de la Tempête du Chaos. Celui-ci enjambe une rivière faisant un peu moins de vingt mètres de large dont les

eaux s'écoulent avec lenteur et dont les rives sont bordées de bandes d'algues vertes. La traversée n'est pas particulièrement difficile étant donné le faible débit de la rivière et il y a donc peu de chances que quelqu'un soit emporté par le courant. Le cours d'eau est en revanche saturé d'agents infectieux et quiconque en tente la traversée doit réussir un **test d'Endurance** sous peine de devenir l'infortuné porteur de la variole verte (voir *WJDR* page 137).

Si les PJ cherchent un autre moyen de traverser la rivière, ils finissent par trouver un gué à peu près sûr à 1d10+4 kilomètres du pont. Ce passage peut se trouver en amont comme en aval, mais le temps employé à le trouver rallonge d'un jour la durée du trajet des PJ.

VILLA HAHN

Après avoir parcouru les routes désertées menant à Wolfenburg pendant une semaine, les joueurs découvrent une petite piste envahie par les herbes folles menant au domaine délaissé des Hahn. Les PJ peuvent explorer la villa et ses jardins dans l'ordre qui leur convient, même si leur premier réflexe sera très certainement d'aller explorer le manoir. Chaque recoin du domaine recèle de sinistres menaces ou quelque horreur conjurée par le culte du Chaos qui s'empara de ce lieu bien avant le début de la Grande Incursion. Les PJ sont sur le point de découvrir la véritable identité du malin génie qui a orchestré l'enlèvement de Karl. Les nouvelles ne sont pas bonnes : son impiété n'a d'égale que son absence totale de remords.

A. Le portail

La piste s'étend sur environ deux cents mètres et passe au milieu de forêts touffues avant d'aboutir à des portes en fer rouillé soutenues par des murs complètement délabrés. Une plaque de bronze apposée sur l'un des piliers soutenant les portes indique aux PJ qu'ils sont arrivés à la villa Hahn. L'enceinte est en piètre état. Les portes se sont progressivement affaissées et ont sombré sous la boue sur la moitié de leur hauteur. Un **test de Pistage Assez facile (+10)** permet de repérer des traces d'activité récentes aux alentours de la porte. Des traces de roues sur le sol indiquent qu'un lourd chariot ou un coche a récemment foulé ce sol, mais celles-ci disparaissent lorsque le chemin boueux laisse place à une petite route pavée menant au manoir.

Il ne reste presque rien de la splendeur d'antan du manoir. Les armées d'Archaon ont dévasté cette région et la villa ne fait pas exception, bien que le manoir ait été épargné. Les terres ont en revanche été durablement empoisonnées, réduisant ces fertiles contrées à une étendue presque marécageuse de boue puante et d'eau croupie. Le manoir s'est gorgé de cette corruption et ses façades ont à présent perdu toute leur splendeur ; les vives couleurs qui agrémentaient ses murs ont déteint et la couche graisseuse virant sur l'ocre qui la recouvre à présent lui donne un aspect maladif. Les fenêtres ont toutes été murées.

Les superbes jardins qui entouraient le manoir ont entièrement disparu et laissé place à un champ d'où s'élèvent de putrides émanations témoignant de la pourriture qui s'est répandue dans les sols. Là où se trouvaient de magnifiques étendues florales il n'y plus que d'effroyables entrelacs de mauvaises herbes, de plantes hideuses et d'étranges plantes grimpantes. Des nuées d'insectes sont partout présentes à la recherche d'un carré de chair souple et chaud dans lequel déposer leurs œufs. Où qu'ils aillent, les PJ sont suivis par le son infernal des nuées bourdonnantes.

Une épaisse obscurité tombe sur ces lieux à la nuit tombée, étouffant la lumière des torches et faisant vaciller les flammes des bougies. Un sentiment de désespoir semble s'être répandu dans l'air comme une vapeur toxique. Au crépuscule, le sol semble illuminé par le clignotement d'innombrables lucioles, sans que cela n'aide en rien à tempérer l'air de désolation qui imprègne ces lieux.

B. Le bassin

Le chemin boueux laisse rapidement place à un chemin pavé nettement plus agréable menant à l'avant du manoir. Celui-ci longe un grand bassin rectangulaire rempli d'un épais liquide verdâtre d'apparence visqueuse.

Le culte se servait du bassin afin d'invoquer des nurglings et le liquide qui l'emplit à présent est en fait le résidu huileux exsudé par ces démons. Quiconque serait assez insensé pour entrer en contact avec le liquide devrait s'attendre à bien pis qu'une maladie de peau. Le liquide pénètre le corps de l'infortuné par les pores de la peau avant d'entrer dans la circulation sanguine pour se loger dans l'abdomen et donner naissance à une petite tumeur, le futur nurgling. Le petit démon se nourrit de matières fécales et grandit à une vitesse terrifiante. Une fois qu'il a atteint une pleine maturité, il se fraie un chemin hors du corps de son hôte en empruntant l'orifice le plus commode à sa disposition. Ce processus n'est pas fatal, mais il est absolument terrifiant et incroyablement douloureux. Enfin, il entraîne le gain de 1 à 3 points de Folie. Le temps de gestation est normalement de trois jours, mais n'hésitez pas à raccourcir cette période pour que cet « accouchement » impie ait lieu à un moment particulièrement embarrassant ou gênant.

Nurgling

Un nurgling isolé ne représente pas de véritable menace et c'est pour cette raison que ces petits démons insupportables se déplacent toujours en nuées. À sa naissance, le nurgling tente de mordre le PJ le plus proche (cela devrait être l'hôte) avant de détaler dans l'espoir d'échapper à ses prédateurs immédiats. Les nurglings ont tendance à faire preuve d'une étrange sorte d'affection pour leurs hôtes, qu'ils voient un peu comme une mère. Le nurgling nouveau-né suivra parfois son hôte sur de longues distances et viendra se loger sous ses draps afin de téter sur sa peau ou de trouver un peu de chaleur au creux de son corps. Ces démons ne représentent pas vraiment de danger mais peuvent être de véritables nuisances. Ils corrompent parfois les denrées alimentaires ou les réserves d'eau et mangent occasionnellement un familier, un animal de compagnie ou un petit enfant.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	30	21 (2)	23 (2/4)	60	25	30	25

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (langage sombre) (Int), Natation (F), Perception (Int)
Talents : Ambidextre
Traits : Aura démoniaque, Instabilité, Nuage de mouches, Peste, Sans peur, Troublant, Vision nocturne

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 7
Armes : dents et griffes (1d10-2)

Aura démoniaque
Le bonus d'Endurance du démon est augmenté de 2 contre toutes les armes non magiques (passant donc à 4). Les attaques du nurgling sont considérées comme étant magiques et il est immunisé au poison et à la suffocation.

Instabilité
Le nurgling doit réussir un test de Force Mentale à la fin de chaque round où il a subi la perte d'au moins un point de Blessures et n'en

a pas infligé en retour, sous peine de disparaître instantanément dans les Royaumes du Chaos.

Nuage de mouches
Des taons forment une nuée autour du démon, allant et venant à leur gré par ses orifices. Tout personnage se trouvant à deux mètres ou moins du démon subit un malus de -10 sur tous ses **tests de Capacité de Combat** à cause de la gêne occasionnée.

Peste
Tout personnage perdant au moins un point de Blessures lors d'un combat contre un nurgling doit immédiatement réussir un **test d'Endurance** sous peine de contracter la maladie de votre choix.

C. Les écuries

Les étables sont l'une des plus vastes installations du domaine. En dépit de leur bon état, il n'y a pas presque rien à voir ici, exception faite de divers outils rouillés et selles pourries, ainsi que quelques crottes séchées ayant viré au blanc avec le temps. Un squelette de cheval encore complet gît dans l'un des enclos. Une plaque en bronze clouée sur une poutre apprend au joueur que le cheval auquel les os appartenaient s'appelait autrefois « Beauté ».

La chose la plus intéressante présente dans ces écuries est un petit chariot attaché à un cheval mort. Tobias ne s'est même pas donné la peine de détacher le chariot et a laissé le cheval dans les écuries sans surveillance. Des loups ont rapidement fondu sur celui-ci et l'ont mis en pièces. Le cercueil dans lequel était transporté l'enfant se trouve sous la bâche recouvrant l'intérieur du chariot. Le couvercle a été jeté de côté et traîne encore, renversé, au côté du cercueil. Des marques de griffures sont clairement visibles sur sa surface intérieure.

D. Le manoir

Il y a des années, cet édifice rivalisait avec les plus resplendissants manoirs de l'Empire. La demeure est vaste et haute de deux étages. Elle abrite une douzaine de chambres, des cuisines, des quartiers pour les serviteurs, une bibliothèque ainsi que de nombreuses autres pièces. La demeure avait pendant longtemps été le symbole de la puissance et de l'opulence de la famille Hahn mais le Chaos a depuis laissé une trace indélébile sur ce lieu. Les façades sont couvertes d'immondices et certains des bas-reliefs qui ornent ses toits ont subi d'hideuses déformations. Les icônes de Sigmar, Myrmidia et Taal qui se trouvaient là ont à présent été remplacées par d'horribles démons dansants, de répugnantes images des choses engendrées par le Chaos et les visages de mutants grotesques, figés dans un hurlement qui semble sans fin. La demeure défie les lois de l'architecture ; ses fenêtres ont laissé place à d'étranges plissures, comme si une sorte de géant colossal s'était saisi des murs et les avait pincés afin de sceller ce qu'ils renferment à jamais.

Les portes à double battant qui se trouvent à l'avant du manoir constituent la façon la plus évidente de pénétrer dans la bâtisse. Taillées dans du chêne massif, elles arborent le symbole du dieu du commerce Handrich, taillé à même le bois. L'un des deux battants est entrouvert, laissant apparaître une impénétrable obscurité. Les personnages peuvent l'ouvrir complètement en poussant légèrement. La porte pivote sur ses gonds avec un grincement terrible sonnant comme un cri de douleur. L'entrée des serviteurs – une porte simple sans ornementation – se trouve quant à elle sur la face arrière du manoir. Celle-ci étant verrouillée, il faudra que les PJ réussissent un **test de Force Difficile (-20)** ou un **test de Crochetage Assez difficile (-10)**. Quelle que soit la solution retenue, le bruit de l'ouverture de la porte alerte les habitants du manoir de la présence des intrus. Les cultistes peuvent, si vous le souhaitez, dépêcher un groupe afin d'inspecter les lieux.

L'intérieur du manoir est plongé dans une obscurité presque complète, ce qui devrait mettre les PJ sur leur garde mais vous disposez par ailleurs de toute une panoplie de techniques pour jouer sur leurs nerfs : des sons semblent émaner d'autres pièces, les personnages ont le sentiment d'être épiés en permanence, ils croient apercevoir quelque chose bouger dans l'obscurité, etc.

Rien de ce que les PJ trouvent à l'intérieur ne semble avoir été touché récemment. Une épaisse couche de moisissure recouvre les meubles et des frelons vert ont fait leur nid à l'intérieur des murs décrépis du manoir (cf. pages 150 et 152). Les insectes ne posent cependant pas de problèmes aux joueurs lors de leur inspection des lieux. L'air charrie une odeur particulièrement répugnante, forçant les joueurs à effectuer un **test d'Endurance** toutes les dix minutes tant qu'ils sont à l'intérieur, sous peine de subir un malus de -10 à tous leurs tests à cause des accès de toux et des vomissements occasionnels. Ce malus dure jusqu'à ce qu'ils réussissent le test ou jusqu'à ce qu'ils sortent prendre l'air pendant au moins une minute.

1. Le vestibule

L'entrée de la maison semble avoir vu de meilleurs jours. Tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière et de moisissure, et du mildiou recouvre la surface du papier peint décoloré. Un **test de Pistage** ou de **Perception Très facile (+30)** révèle la présence de trace de bottes boueuses traversant la pièce en direction des escaliers via le hall qui suit immédiatement le vestibule.

2. Le hall principal

Le hall principal est une grande pièce ouverte dominée par un énorme escalier menant au premier étage. Deux ensembles d'armure de plaque complète couverte d'excréments montent la garde de chaque côté de l'escalier et plusieurs tableaux ornent les murs. Les murs est et ouest de la pièce sont tous deux percés de deux portes. Lorsque les PJ pénètrent dans le hall principal, faites-leur effectuer un **test de Perception**. Ceux qui réussissent entendent de timides sanglots émaner de l'étage supérieur. Il s'agit des sanglots de Geneviève Hahn (reportez-vous à **La chambre de Geneviève** pour plus de détail).

3. La bibliothèque

La bibliothèque est une pièce aux dimensions impressionnantes dont les murs sont recouverts d'étagères garnies de livres qui s'élèvent jusqu'au plafond. Plusieurs canapés, chaises et tables sont disposés en demi-cercle au milieu de la pièce afin de faire face à une large cheminée. La bibliothèque contient plusieurs livres traitant de l'histoire de Wolfenburg et de la villa Hahn ainsi que des livres ayant trait à l'import-export. Un des livres contient un arbre généalogique des Hahn. Des tableaux représentant divers membres de la famille ornent les murs, mais il n'y a aucune plaque ou annotation permettant de déterminer de qui il s'agit.

4. L'étude de Lucius

L'étude de Lucius est une pièce tout à fait imposante à l'intérieur de laquelle les PJ trouvent un énorme bureau de chêne et plusieurs canapés ainsi que quelques étagères. En fouillant dans le bureau, les PJ peuvent mettre la main sur le journal des transactions effectuées par Lucius, qui recense des dates, des numéros de compte et des notes personnelles. Il n'y a rien de véritablement intéressant à en apprendre ; il s'agit là d'un document parfaitement anodin. Enfin, le tiroir du haut contient une pipe et de l'herbe moisie.

Le tiroir du bas est fermé à clé. Un rapide coup d'œil révèle aux joueurs la présence d'éclats dans le bois et de marques qui semblent indiquer que quelqu'un a tenté en vain d'en forcer l'ouverture. Deux **tests de Crochetage** réussis ou un **test de Force Difficile (-20)** permettent d'ouvrir le tiroir (l'utilisation d'un pied-de-biche ou d'un outil de ce genre permet d'obtenir un bonus de +10 si les joueurs tentent de recourir à la force brute). Le tiroir contient un carnet de bord. Lorsque les joueurs extraient le carnet

LES BOIS

Les bois qui bordent le domaine sont infestés de loups géants. Attirés par les charognes et les proies faciles qui se trouvent aux alentours du manoir, ils n'en cessent pas moins de chercher des proies plus fraîches. À chaque fois que les PJ inspectent un nouveau site, il y a 10 % de chances pour qu'ils rencontrent des loups géants. Il y a un loup géant par PJ et un de plus pour chaque PNJ.

Loups géants

Ces énormes bêtes se dressent à plus d'un mètre cinquante de haut. Pour le reste, il n'y a que leur férocité et leur carrure pour les distinguer des loups ordinaires.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	0	35 (3)	37 (4)	36	18	35	10

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Natation (F), Perception (Int +10), Pistage (Int)
Talents : Armes naturelles (morsure), Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 9 ; **Points de Blessures :** 12
Armes : morsure (1d10+3)

LES VAMPIRES

Les PJ auront peut-être remarqué qu'ils n'ont toujours pas rencontré de vampire. En fait, les lahmianes ont à nouveau décidé de laisser les PJ faire le sale boulot à leur place. La baronne Theodora Margrave, Sofia et une douzaine de serviteurs se tiennent aux aguets dans les bois qui se trouvent au-delà du labyrinthe. Ils ont déjà réussi à déduire que le temple des cultistes se trouve quelque part dans le labyrinthe mais ils ne savent pas trop comment entrer. Sachant les PJ à leurs trousses, les vampires ont décidé de leur laisser le champ libre afin qu'ils trouvent l'entrée du temple pour eux. Une fois que les PJ pénètrent dans le temple, sceau en main, Sofia et ses sbires se procurent leur propre sceau avant de suivre les PJ dans le temple. Ils arrivent trois rounds après que les personnages aient découvert l'Autel de la Peste. Les personnages ont donc pour cette raison une bonne chance de tomber nez à nez avec leurs furtifs poursuivants et leurs hommes de mains dans le Temple de la Peste si ceux-ci reviennent sur leurs pas.

du tiroir, un bout de papier coincé entre ses pages s'en échappe. Le carnet de bord contient la liste d'un certain nombre de transactions en provenance et en direction de Wolfenburg qui ont toutes trait à l'importation et l'exportation de denrées illégales en provenance de l'Empire et des pays se trouvant au-delà de ses frontières. Les objets recensés dans le carnet sont tous accompagnés de prix exorbitants mais aucun nom n'est présent : seules sont visibles les initiales du vendeur ou de l'acheteur. La feuille qui est tombée lors de l'ouverture du carnet est une note en provenance d'un de ses superviseurs travaillant sur les docks à l'attention de Lucius. Donnez au PJ l'**aide de jeu 16**.

Les étagères sont remplies de livres mais ceux-ci ont tous subi des dommages irréparables dus au mildiou et aux moisissures. Il s'agit surtout de livres parlant de commerce, d'économie et de récits de voyages.

5. La salle commune des serviteurs

Cette pièce simple et peu décorée sert de salle de repos aux serviteurs. On y trouve une table et quelques chaises. Des portes relient cette pièce au hall principal, aux chambres des serviteurs et aux cuisines. La porte menant à l'extérieur est fermée à clé.

6. Les quartiers des serviteurs

Les chambres dans lesquelles résident les serviteurs sont nettement moins ornementées que les autres pièces du manoir. Elles sont simples et austères, ne contenant pas plus qu'un lit et une armoire en bois. Des draps et des habits défraîchis traînent négligemment par terre mais il ne s'y trouve aucun effet personnel ou de valeur.

7. La réserve

Cette grande réserve contient quelques sacs de grain éventrés dont le contenu s'est répandu au sol et a pourri. La nourriture grouille d'insectes et l'odeur est insoutenable. Un **test de Fouille** réussi permet aux PJ de trouver un sceau des mouches.

8. Les cuisines

Les cuisines sont suffisamment vastes pour accueillir plusieurs cuisiniers travaillant côte à côte. Divers fours à pierre, âtres et établis sont présents sur le mur nord. Des mouches bourdonnent autour d'amas de nourriture pourrie, et des couteaux et hachoirs pendent au mur. Des casseroles, des poêles et d'autres outils sont disposés dans le désordre sur les comptoirs. Une immense tache

CONTREBANDE

Le commerce illégal d'objets proscrits dans lequel trempe Lucius n'entre pas dans le cadre de cette aventure, mais cet aspect du chapitre peut néanmoins servir de base à de nouvelles aventures.

Les PJ se baseront peut-être sur les initiales qu'ils ont trouvées dans le carnet de Lucius afin de retrouver les marchandises concernées. Ils peuvent aussi aller interroger Friedrick Geisten, l'auteur de la lettre d'avertissement trouvée dans le tiroir fermé du bureau. Ils peuvent soit amener les individus en question aux autorités soit décider de garder pour eux les objets qu'ils auront découverts lors de leur enquête.

Les PJ se sentiront peut-être l'envie de présenter le carnet des transactions de Lucius à quelqu'un de haut placé dans l'administration impériale dans l'espoir d'en tirer quelque récompense ou par sens du devoir. Si tel est le cas, les autorités chercheront à engager les PJ afin de retrouver les artefacts en question et d'engager le délicat processus de leur destruction.

LES SCEAUX DES MOUCHES

Les sceaux des mouches sont forgés dans un métal terne et prennent la forme d'un symbole de Nurgle en haut duquel trône une mouche. La plupart des cultistes le portent au bout d'une chaîne qu'ils passent autour de leur cou. Ruprecht a créé ces sceaux afin de conférer l'accès au temple à ses suivants, les sceaux faisant ainsi office de clés. Il ensorcela le labyrinthe afin de rendre l'accès au temple presque impossible à quiconque ne serait pas en possession d'un sceau. Ruprecht raffina enfin le processus afin d'incorporer un sceau magique à même la peau des cultistes. Le processus entraînant d'atroces douleurs, nombreux furent ceux qui périrent, ne s'étant pas montrés dignes de recevoir une telle bénédiction. Ceci eut aussi pour effet de dispenser Ruprecht de produire de nouveaux sceaux ; après tout, il est plus aisé de se procurer de nouveaux cultistes que le métal avec lequel sont forgés les sceaux. Lorsque les joueurs découvrent un sceau des mouches, il s'agit en fait d'un des derniers sceaux « à l'ancienne ».



de sang macule le coin sud-est de la pièce et non loin, un énorme hachoir ensanglanté a été abandonné sur place. Il n'y a pas de trace d'un corps.

9. La salle à manger

La salle à manger est une pièce de grande dimension à laquelle on accède par le hall principal et qui donne sur les cuisines. Au milieu de la salle, les PJ trouvent une longue table en chêne encadrée d'une douzaine de chaises rembourrées. Sur la table, il y a encore des assiettes remplies de poussière et d'amoncellements de moisissures ainsi que de l'argenterie en désordre.

Peu après leur arrivée dans la pièce, une plainte spectrale résonne dans toute la pièce. Quelques instants plus tard, une apparition spectrale se manifeste. Il s'agit du fantôme d'Irmella Hahn. Alors qu'elle se manifeste, elle commence à marmonner, gagnant en consistance à chacune des syllabes qu'elle prononce. Elle avance de façon saccadée et sa tête saute d'un côté à l'autre dans de violents spasmes, projetant des filets de bave noire de part et d'autre. Les PJ ne parviennent à saisir que les mots *« Tuez le tueur… tuez le tueur… tuez le tueur »* alors qu'elle semble se tordre de douleur. Elle ne répond à aucune question, se contentant de marmonner et d'émettre des plaintes. Le fantôme disparaît une bonne fois pour toutes après que les PJ tuent Lucius Hahn dans la cave à vin.

Irmella Hahn

Lucius (voir **La vie de Ruprecht Hahn**) a brutalement assassiné sa femme peu après qu'une étrange créature a pris le contrôle de son corps. Sa mort fut si ignominieuse que son esprit ne put rejoindre le jardin de Morr et il fut condamné à errer dans cette demeure infernale. Elle est d'une pâleur extrême, presque translucide, et porte des vêtements passés de mode. Ses cheveux ondulent sous l'effet d'une brise inexistante et dansent autour de sa robe, qui reste parfaitement immobile.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	0	30 (3)	30 (3)	42	31	18	30

Compétences : Commérage (Soc), Dissimulation (Ag +20), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int +20)

Traits : Contact effrayant, Effrayant, Éthéré, Invisible, Lieu de décès, Mort-vivant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 15

Contact effrayant

Irmella peut effectuer un **test de Capacité de Combat** pour toucher une créature à portée de main. Si ce test est réussi, sa cible doit immédiatement effectuer un test de Peur. Cette attaque peut faire l'objet d'une esquive, mais pas d'une parade. Irmella doit être visible afin d'utiliser cette capacité. Les créatures dotées du trait Mort-vivant sont immunisées aux effets de cette attaque.

Éthéré, Invisible

Irmella peut effectuer une action gratuite lors de son tour pour devenir invisible. Tant qu'elle est invisible, elle ne peut pas faire l'objet d'attaques à distance (projectiles magiques compris). Comme elle bénéficie par ailleurs du trait Éthéré, elle ne peut subir de dégâts au corps à corps à moins que l'attaquant soit doté d'une arme magique.

Lieu de décès

Irmella ne peut pas s'éloigner de plus d'une douzaine de mètres de son lieu de décès, à moins qu'un effet magique ne l'y oblige.

10. La cave à vin (ne figure pas sur la carte)

Un escalier glissant permet d'accéder à la cave à vin. L'odeur du vin rance et la puanteur émanant des tonnelets pourris envahissent progressivement les lieux au fur et à mesure que les joueurs poursuivent leur descente. Les escaliers aboutissent à la cave à vin, sur le sol de laquelle gisent de nombreux tonnelets défoncés et bouteilles brisées. La cave est suffisamment vaste pour que les joueurs ne soient pas en mesure d'apercevoir le mur faisant face à l'escalier. Dans la demi-obscurité qui règne ici, les joueurs croient voir le sol onduler légèrement mais ce sont en fait des nuées de scarabées noirs qui recouvrent le sol. Ceux-ci évitent de s'approcher des intrus et s'écartent afin de leur laisser le passage ; tant et si bien que les joueurs n'en écrasent pas un seul. Un **test de Fouille** réussi permet aux joueurs de dégoter une bouteille encore intacte de vin tiléen pour laquelle un œnophile consentira à débourser jusqu'à 10 co. Un degré de réussite additionnel leur permet de trouver un sceau des mouches gisant au sol. Qu'ils procèdent à une fouille ou non, les PJ ne peuvent éviter d'attirer l'attention de la chose rôdant dans les ombres et qui semble se mouvoir d'une façon contre nature. Lorsqu'ils s'en approchent, la chose se révèle à eux et leur adresse la parole. Il s'agit de Lucius Hahn, le maître de maison.

Lucius prend bien garde de demeurer dissimulé dans les ombres et ordonne aux joueurs de rester à distance d'une voix étrange. Si ceux-ci respectent cette condition, les PJ ne peuvent voir qu'une étrange silhouette enveloppée dans d'épaisses robes dont les mouvements ne semblent pas tout à fait naturels. Un **test de Perception Assez difficile (-10)** permet aux joueurs d'obtenir un meilleur aperçu de la créature et entraîne le gain d'un point de Folie, à moins qu'ils ne réussissent un **test de Force Mentale**. Lucius semble très pâle et ses membres pendent mollement le long de son corps. L'horrible raison de ces étranges mouvements est la présence d'une créature enfouie à l'intérieur du corps de Lucius, dont les extrémités ont progressivement envahi les bras, les jambes, la tête et le torse de Lucius. Celui-ci n'est cependant pas mort : l'insecte se contente de le contrôler à la manière d'un pantin. En plus de cela, la révoltante créature se sert de son corps comme d'un incubateur pour ses œufs et de garde-manger, employant sa longue langue afin de récolter les fluides suintant de ses plaies purulentes. Si les PJ font mine d'avancer, Lucius leur ordonne de rester là où ils sont avant d'être saisi de vives douleurs ; le parasite souhaiterait plutôt que la nourriture vienne à lui.

Lucius accepte de parler au groupe et répond même à certaines questions. La conversation avec Lucius est un épisode particulièrement dérangeant, l'insecte et le gentilhomme luttant afin de contrôler le corps qu'ils occupent conjointement. Lucius est capable de leur parler des évènements qui se sont produits dans la villa Hahn et du temple qui se trouve dans le labyrinthe de haies. Si les PJ lui posent une question à laquelle il n'a pas la réponse, ou si vous le souhaitez, Lucius leur dit les choses suivantes.

« *Je n'ai pas été là pour mon fils.* »
« *Les horreurs qui se sont invitées dans nos vies ne prendront jamais congé de ces lieux !* »
« *Je ne voulais pas la tuer. Ce n'était pas ma faute.* »
« *Approchez-vous pour en apprendre plus...* »
« *Libérez-moi.* »

Lucius finira par faire le récit de sa vie si on le lui demande mais il en parle comme si c'était celle d'un autre homme. Il sait que leurs malheurs sont dus à son fils. Ses réflexions et la lecture des carnets tenus par Ruprecht lui ont permis de reconstituer la trame des évènements ayant abouti à la déchéance de son fils. Lisez ou paraphrasez l'encadré intitulé « **La vie de Ruprecht Hahn** ».

Lucius laisse les PJ en paix si ceux-ci quittent la cave à vin.

Lucius Hahn

Vu de près, Lucius Hahn n'est guère plus qu'un manteau de chair maintenu en vie par la volonté de l'ignoble créature qui a volé son corps. L'immense insecte ressemble à un scarabée doté de longues antennes qui s'agitent nerveusement et d'une longue langue qu'il garde repliée jusqu'à ce qu'elle en ait besoin pour aspirer les fluides qui suppurent du corps de Lucius. La créature s'est logée sur son dos et a enfoncé ses six pattes dans le corps de Lucius, ce qui lui permet de contrôler ses membres. L'insecte se battra en se servant de Lucius jusqu'à ce son corps soit incapacité. Une fois son corps détruit, la créature continue à se battre elle-même. Seules les pattes de la créature sont enfouies dans les dos de Lucius, ce qui veut dire que les PJ peuvent l'attaquer directement en contournant Lucius. Pour cette raison, la créature s'arrange toujours pour que son hôte tourne le dos à un mur.

Points de Folie : 5 (uniquement Lucius)

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	30	41 (4)	34 (3)	23	37	36	12

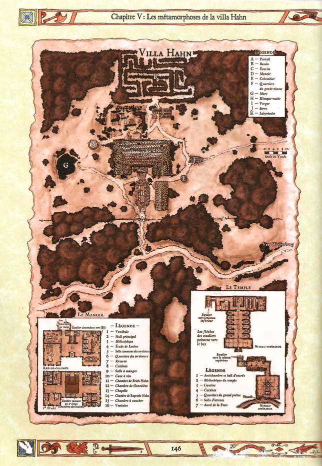
Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (langage sombre, reikspiel) (Int), Perception (Int)
Talents : Ambidextre
Traits : Armes naturelles (pinces), Armure de chair, Sans peur, Terrifiant, Vision nocturne

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement** : 4 ; **Points de Blessures** : 5 (Lucius) 7 (Insecte)
Armes : pinces (1d10+4)

Armure de chair
L'insecte se sert de Lucius comme d'une armure, chaque attaque réduisant un peu plus la protection dont elle bénéficie et tuant







Villa Hahn
Légende
A — Portail
B — Bassin
C — Écuries
D — Manoir
E — Colombier
F — Quartiers du garde-chasse
G — Mare
H — Kiosque-ruche
I — Verger
J — Serre
K — Labyrinthe
0 2 4 6 8 10
Scale in Yards
Vers Wolfenburg
Le Manoir
Solarium en ruine
Escalier descendant vers 10
Rez-de-chaussée
Escalier menant au 2e étage (chambres des invités)
1re étage
— Légende —
1 — Vestibule
2 — Hall principal
3 — Bibliothèque
4 — Étude de Lucius
5 — Salle commune des serviteurs
6 — Quartiers des serviteurs
7 — Réserve
8 — Cuisines
9 — Salle à manger
10 — Cave à vin
11 — Chambre de Erich Hahn
12 — Chambre de Geneviève
13 — Chapelle
14 — Chambre de Ruprecht Hahn
15 — Chambre à coucher
16 — Vestiaire
Le Temple
Escalier vers le niveau inférieur
Les flèches des escaliers pointent vers le bas
Niveau supérieur
Escalier vers le niveau supérieur
Légende
1 — Antichambre et hall d'entrée
2 — Bibliothèque du temple
3 — Cantine
4 — Cuisines
5 — Quartiers du grand prêtre
6 — Salle d'attente
7 — Autel de la Peste
Niveau inférieur

LA VIE DE RUPRECHT HAHN

L'histoire de la famille Hahn commence avec celle de son patriarche, un ambitieux jeune homme du nom de Lucius Hahn. Ne possédant ni formation, ni talent, ni avenir, il travaillait en tant que simple manouvrier à Wolfenburg. En dépit de son faible statut social, celui-ci entretenait de grandes ambitions et avait prévu de s'élever au-dessus de la masse ordinaire des paysans. Il n'avait que du mépris pour ses camarades et se trouvait souvent impliqué dans des rixes après avoir insulté l'un d'eux ou à parce qu'un de ses superviseurs l'avait poussé à bout. Les yeux au beurre noir et les fractures au nez n'eurent cependant jamais raison de sa détermination et celui-ci poursuivit donc ses efforts, épargnant le moindre sou dans l'espoir d'accumuler suffisamment d'argent pour échapper à la condition dans laquelle sa naissance l'avait jeté. Puis il fit la rencontre d'Irmella.

Irmella Drall était la fille d'un riche exportateur installé à Wolfenburg. Une fille issue d'une telle classe sociale n'aurait d'ordinaire pas même daigné adresser un regard à un tel paysan mais quelque chose chez Lucius exerçait un attrait irrésistible sur elle. C'était peut-être sa beauté rugueuse qui l'attirait ou le désir de se rebeller contre son père en côtoyant un rustre qui la poussa sur cette voie. Quoi qu'il en soit, ce fut le coup de foudre. Lucius, qui la trouvait relativement jolie, était surtout intéressé par les perspectives d'enrichissement considérable qu'elle représentait. La famille Drall était réputée pour avoir de puissantes connexions dans les sphères financières ; elle avait des représentants à Marienburg, à Altdorf et même à Nuln, ainsi que des contacts dans le monde politique, bien que les Drall ne soient pas eux-mêmes de sang noble. La famille Drall représentait l'exemple même de cette bourgeoisie florissante qui menaçait de rivaliser en puissance avec les plus anciennes familles de l'Empire. Épouser représentait donc l'opportunité parfaite.

Il tenta témérairement de demander la main d'Irmella directement à son père et la proposition fut bien sûr refusée : un tel mariage aurait été proprement scandaleux et Herr Drall n'avait pas la moindre intention d'entamer la réputation ou le statut de sa famille en mariant une de ses jolies (et précieuses) filles à un simple paysan. C'était sans compter que Lucius savait que Herr Drall avait fait fortune en faisant importer des marchandises illégales dans l'Empire. Drall était l'un des plus gros distributeurs de drogues et de denrées illégales du Vieux Monde, bien qu'il dissimulât ces opérations avec soin. Avant même que Drall eût le temps de le faire expulser de son bureau, Lucius avait menacé de révéler l'existence de cet aspect de ses opérations s'il ne consentait à lui donner la main de sa fille.

Comment Drall en vint à laisser Lucius l'emporter est une autre histoire. Il est possible, et même probable, que Drall ait vu dans l'ambitieux jeune homme quelque chose qui lui rappelait son propre tempérament. Plutôt que de le faire tuer sans autre forme de procès, il paria sur son potentiel et consentit à lui donner sa fille en mariage. Il est aussi possible que Lucius ait bénéficié d'un autre moyen de pression mais si cela était le cas, les mensonges et demi vérités en auront rendu la découverte impossible depuis bien longtemps.

Lucius épousa Irmella et fut accueilli dans la famille, quand bien même ce fut avec une certaine rancune. Lucius rejoignit la compagnie de Herr Drall et se révéla aussi habile et corrompu que son beau-père. Irmella tomba enceinte peu de temps après, et suite à une agression dans les rues de Wolfenburg, Lucius fit construire la villa Hahn non loin de la ville afin d'y abriter sa famille et d'échapper un peu plus à son passé. C'est ici qu'Irmella accoucha d'Erich, leur premier fils. Quatre ans plus tard, ce fut au tour de Ruprecht de venir au monde.

Les fils n'auraient pas pu être plus dissemblables. Erich avait une préférence pour son père, était doué d'un solide sens des affaires et faisait toujours preuve de rectitude morale. Ruprecht était un enfant discret et bourru, sans aucun respect pour son père et sans patience pour les leçons que celui-ci tentait de lui inculquer. Il n'y avait pas assez de claques dans le monde pour faire plier Ruprecht aux exigences de son père, qui finit par le délaisser à peu près complètement, allant jusqu'à dire en privé que le garçon n'était probablement pas de lui.

Leurs relations empirèrent encore quand Ruprecht commença à donner des signes d'aptitude à la magie. D'étranges accidents avaient commencé à se produire dans la villa Hahn et Ruprecht s'était mis à voir des choses que nul autre ne pouvait apercevoir. En plus de constituer une nouvelle source d'embarras pour Lucius, ces événements lui inspiraient en outre une authentique terreur. Il interdit formellement à son fils de parler de sa « malédiction » à qui que ce soit et refusa de l'envoyer dans l'un des collèges de magie d'Altdorf malgré les demandes répétées de Ruprecht. Lucius aurait probablement accepté de l'envoyer à Altdorf s'il n'était pas impliqué dans des opérations illégales, ne serait-ce que pour se débarrasser de Ruprecht ; mais la perspective de placer son fils si près du siège du pouvoir politique impérial représentait un bien trop grand risque.

Malheureusement, la capacité d'accéder à l'Æthyr ne disparaît jamais une fois éveillée chez un individu. Ruprecht se forma lui-même en secret, parcourant tout Wolfenburg en quête de grimoires. Il fit la rencontre de plusieurs sorcières et thaumaturges et apprit tout ce qu'il pu d'eux. Ses recherches portèrent bientôt leurs fruits et il devint plutôt habile dans les arts sorciers. Il approchait en revanche dangereusement des contrées interdites du savoir quand la découverte d'un livre dissimulé parmi les biens que faisait transporter son père lui fit enfin clairement connaître la source du véritable pouvoir. Un simple traité de magie noire suffit pour faire sombrer Ruprecht.

Après quelques années seulement, Ruprecht avait acquis une maîtrise phénoménale de la magie noire. Son pouvoir était tel qu'il attira l'attention des Puissances de la Ruine elles-mêmes. Un émissaire de Nurgle se présenta à Ruprecht et lui confia pour tâche d'ériger un temple en l'honneur de Grand-père Nurgle pour servir aux préparatifs relatifs à une bataille imminente. Cette bataille devait mener à la domination du Chaos sur le monde entier. En récompense de la construction du temple, Ruprecht recevrait la bénédiction de Nurgle et des pouvoirs plus vastes qu'il n'en avait jamais eus. Il deviendrait un agent du Chaos de plein droit. Ruprecht accepta sans hésiter.

Lucius par la même occasion. Lucius hurle de douleur chaque fois qu'il subit des dégâts. Tant que les joueurs attaquent de front, l'insecte peut ignorer les cinq premiers points de dégâts qui lui sont infligés, ceux-ci étant absorbés par le corps de Lucius. Après avoir subi cinq points de Blessures, l'insecte s'extirpe pleinement de son hôte et continue le combat normalement. L'insecte ayant maintenu Lucius dans un semblant de vie jusqu'ici, ce dernier connaît une mort atroce si son parasite est vaincu.

11. La chambre de Erich Hahn

La chambre d'Erich Hahn contient plusieurs meubles d'apparence somptueuse, dont un lit à baldaquin. C'était de toute évidence la chambre qu'occupait un couple marié. La petite pièce servant de vestiaire contient encore des robes et des complets moisis. Une fouille rapide permet de trouver le journal d'Erich, qui se trouve dans le tiroir de sa table de nuit. Le journal est rempli de notes anodines concernant son travail, les fêtes auxquelles il s'est rendu et l'amour qu'il portait à sa femme Camille et à sa fille Geneviève. Plusieurs pages ont été arrachées au milieu du carnet et les pages qui suivent semblent écrites par une autre personne (voir **aide de jeu 17**).

12. La chambre de Geneviève

Lorsqu'ils pénètrent dans cette pièce, les joueurs entendent immédiatement une petite fille en proie aux sanglots. Cette grande pièce est dans un état terrible. Les décorations et les meubles ont disparu et ont été remplacés par des murs couverts de sang, des amoncellements d'os et de petits amas de chair. Les PJ se retrouvent nez à nez avec Gregor Schlossberger, un homme en armure de cuir tenant une épée. Le corps mutilé d'une femme est étendu à ses pieds dans une robe tachée de sang. L'homme regarde fixement un terrifiant amas de chairs et de tendons qui se trouve de l'autre côté de la pièce. Une petite fille en pleurs, Geneviève Hahn, se tient entre lui et le monstrueux amoncellement. Un **test de Perception Très difficile (-30)** révèle aux joueurs que Geneviève porte une lésion sur le cou et que sa robe lui colle au corps, comme si celle-ci avait abondamment sué.

La créature qui fait face à Gregor est un enfant du Chaos qui fut créé en fusionnant selon des angles impossibles un homme et une femme. Certaines parties de leurs corps sont encore reconnaissables comme étant d'origine humaine, mais elles semblent jaillir de la masse d'éléments défiant toute logique. La peau de créature est d'un noir huileux et couverte de pus, de lésions dégoûtantes, de défenses aiguisées comme des rasoirs et de tentacules. Les doigts palmés qui se trouvent à l'extrémité de ses quatre jambes et quatre bras semblent dotés d'aiguillons. La créature ne possède pas de tête à proprement parler. En revanche, elle possède un visage sur ce qui serait autrement l'emplacement de son ventre et un autre sur son dos. Elle se jette gauchement sur les joueurs en émettant un répugnant gargouillis.

Enfant du Chaos de Nurgle

L'enfant du Chaos glisse, roule et ondule d'une façon qui semble confiner au pur hasard. Tant que c'est possible, il cherchera à attaquer un PJ différent à chaque tour.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	0	36 (3)	52 (5)	18	10	58	0

Compétences : Natation (F), Perception (Int +20)
Traits : Armes naturelles (tentacules), Nuage de mouches, Paralysie, Peau caoutchouteuse, Peste, Peur du feu, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat
Attaques : 4 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 23
Armure : Aucune (masse entière 2)
Armes : tentacules (1d10+3)

Nuage de mouches
Des taons forment une nuée autour du démon, allant et venant à leur gré par ses orifices. Tout PJ se trouvant à deux mètres ou moins du démon subit un malus de -10 sur tous ses **test de Capacité de Combat** à cause de la gêne occasionnée.

Paralysie
Chaque fois que la créature réussit un **test de Capacité de Combat**, sa victime doit effectuer un **test d'Endurance Assez difficile (-10)**. En cas d'échec, celle-ci est affectée d'une paralysie complète qui dure 2d10 minutes. Les créatures paralysées sont sans défense.

Peau caoutchouteuse
Le cuir caoutchouteux qui enveloppe la créature lui confère deux points d'Armure sur toutes les parties de son corps.

Peste
Tout personnage subissant la perte d'au moins un point de Blessures infligé par l'enfant du Chaos doit immédiatement réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** sous peine de contracter la pourriture de Neiglish.

Peur du feu
L'enfant du Chaos doit effectuer un test de Peur à chaque fois qu'il entre en contact avec du feu.

Gregor Schlossberger
Receleur humain (ex-Chiffonnier)

Gregor Schlossberger est un chasseur de trésor de Wolfenburg venu à la villa Hahn en quête de richesse. N'étant pas particulièrement brave, celui-ci préfère voler aux morts et aux absents. Il fait un peu plus d'un mètre quatre-vingt et possède des cheveux noirs et courts. Il a contourné Wolfenburg en raison du danger que représentent les ruines, des cultistes qui y ont établi domicile et à cause de la Croisade de l'Enfant qui, entendit-il dire, approche à grands pas. Gregor pensait en outre que Wolfenburg avait de toute façon été complètement pillée et que, rien de valeur n'y subsistant, il valait mieux se mettre en quête de sites plus prometteurs. Il s'introduisit donc dans la villa Hahn dans l'espoir d'y trouver quelques richesses et tomba dans le piège de Geneviève.

Si les PJ ont l'air d'être en difficulté ou s'ils ont subi de sérieuses blessures lors des combats précédents, Gregor se joint au combat afin de les aider.

C'est à vous de voir si Gregor reste avec le groupe pour le reste de ce chapitre ou s'il détale après la bataille. Gregor peut autrement faire office de PJ de remplacement ou de compagnon pour les autres personnages qui accompagnent peut-être le groupe, comme Nils.

Points de Folie : 2

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	37	43 (4)	46 (4)	40	38	40	42

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc +10), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Escamotage (Ag), Évaluation (Int +10), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Marchandage (Soc +10), Perception (Int +10), Soins des animaux (Int)
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Dur à cuire, Dur en affaires, Résistance accrue, Sang-froid
Traits : Vision nocturne

























Combat
Attaques : 2 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 17
Armure (légère) : armure de cuir complète (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+4), arc et 10 flèches (1d10+3 ; portée 24/48 ; rechargement demi-action)

Dotations
Gregor a perdu son chariot lors de son départ de Wolfenburg et il a attaché sa mule à environ cinq kilomètres du manoir. Il ne possède pas grand-chose en dehors de vêtements grossiers, d'une cape verte en mauvais état, de bottes tachées de boue et d'un bandeau de couleur verte. Il porte une petite bourse contenant 1 co et 9 pa.

Suite du combat

Une fois l'enfant du Chaos vaincu, les joueurs obtiennent un meilleur aperçu de Geneviève Hahn. Son visage est extrêmement pâle et ses bras et jambes sont couverts de lésions purulentes. À la mort de l'enfant du Chaos, celle-ci hurle « *Vous avez tué mes parents !* » à l'adresse du joueur le plus proche. Le combat contre Geneviève n'est pas tant censé être difficile qu'il se révèle perturbant. Si les PJ fouillent son corps après l'avoir vaincue, ils trouvent un sceau des mouches autour de son cou.

Geneviève Hahn
Noble mutante

Points de Folie : 6

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26	31	31 (3)	34 (3)	37	29	32	27

Compétences : Baratin (Soc), Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Expression artistique (musicienne) (Soc), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int)
Talents : Éloquence, Étiquette, Fuite, Intelligent, Intrigant
Traits : Contagieux, Mutation (Croissance interrompue)

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 10
Armes : morsure (1d10-1)

Dotations
Geneviève porte une robe sale.

Contagieux
Les créatures mordues par Geneviève doivent réussir un **test d'Endurance** sous peine de contracter la pourriture de Neiglish.

Croissance interrompue
Geneviève a cessé de grandir lorsqu'elle est devenue infectée et a donc conservé la stature d'une fille de treize ans.

Le corps et le reste de la pièce

L'apparence de la carcasse mutilée et enflée de la femme au sol suggère qu'elle est morte depuis un certain temps. Les nombreuses morsures et les morceaux de chair manquants sur son cadavre semblent indiquer qu'elle a servi de repas à une créature quelconque.

Une sorte de mucus recouvre le plafond, les murs et le sol de la petite pièce attenante servant de salle de toilette, dont l'enfant du Chaos a fait son nid. Si les PJ pénètrent dans la pièce et touchent quoi que ce soit, ils « contractent » un nurgling exactement de la même façon que s'ils avaient touché l'eau du bassin (voir **B. Le bassin**).

Geneviève Hahn et ses parents

Geneviève Hahn était une petite fille énergique, source d'une immense fierté et de grande joie pour ses parents, Erich et Camille Hahn. Elle a passé toute sa vie dans le manoir et se vit interdire de jamais adresser la parole aux serviteurs par son père et son grand-père. Ses parents succombèrent aux mutations les premiers et infectèrent Geneviève par accident bien plus tard. À cause des mutations que son père lui a transmises, Geneviève ressemble à une enfant de treize ans, bien qu'elle soit en fait bien plus âgée. Ses parents, quant à eux, disparurent dans une répugnante étreinte qui fit d'eux une hideuse créature du Chaos bénie par Nurgle. À cause de la confusion qui règne dans son esprit et de la maladie, Geneviève traite toujours l'enfant du Chaos comme si c'était encore ses parents, et dans la mesure du possible, celle-ci lui apporte de la nourriture, comme les PJ. Elle porte autour du cou un sceau des mouches, qu'un cultiste lui a offert afin qu'elle lui présente ses parents.

13. La chapelle

Un temps sacré, cette pièce a depuis été horriblement souillée. Les bancs et autels ont été brisés et barbouillés d'excréments. Des tapisseries déchirées gisent au sol, gorgées d'urine. Un symbole de Handrich endommagé et tailladé est encore accroché au mur du fond, mais les cultistes ont utilisé des matières fécales pour peindre un infâme sourire par-dessus. De nombreux symboles et marques – celui de Nurgle notamment – ont été inscrits sur les murs. Un PJ doté du talent Sombre savoir (Chaos) ou Sombre savoir (Nurgle) est en mesure de traduire ces symboles. Ils indiquent que la chapelle a fait l'objet d'une « purification » afin d'emplir le lieu de l'essence de Nurgle.

14. La chambre de Ruprecht Hahn

La chambre de Ruprecht contient le même genre de mobilier que les autres chambres mais curieusement, tout semble plus sombre ici. Une bonne partie de la pièce est occupée par un grand lit. Un bureau, une armoire et une console sont placés contre les murs. La porte du vestiaire est fermée mais elle peut être ouverte en réussissant un **test de Force** ou un **test de Crochetage**. Le sol du vestiaire est parsemé de boîtes et de couvercles, comme si leur contenu avait été déballé en grande hâte et le reste jeté de côté sans égard. Les étagères sont vides. On dirait que Ruprecht a tout emporté avec lui lors de son départ. Sous l'entassement de boîtes vides, les PJ trouvent le journal de Ruprecht (voir **aide de jeu 18**).

Si les joueurs fouillent le reste de la pièce, ils trouvent le journal intime de Ruprecht. Les dates trouvées dans ses pages semblent indiquer qu'il fut écrit par Ruprecht quand il était encore jeune (voir **aide de jeu 19**).

E. Le colombier

Le colombier est la seule installation du domaine qui demeure encore intacte. Une douzaine de grands oiseaux noirs caquettent et s'ébrouent frénétiquement à l'intérieur de cette énorme cage à oiseaux. Le corps de ce qui semble être un paysan gît au fond. La carcasse est enflée et putréfiée, ses dents manquent et elle a subi d'importants dommages dans les parties tendres de sa chair. Si jamais un des PJ la touche, la carcasse explose et projette une giclée d'un infâme liquide qui touche tout ce qui se trouve dans un

rayon de deux mètres. Les joueurs touchés par ce liquide doivent réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner un point de Folie. Il n'est pas possible d'identifier le corps.

Les corneilles suivent la progression des joueurs de leurs petits yeux noirs sans cesser de hocher la tête et de caqueter de façon de stridente. La cage peut être ouverte avec un **test de Crochetage**. Ceci entraîne la sortie des oiseaux, qui se jettent sur les joueurs et les harcèlent pendant 1d5 rounds, mordant et picorant quiconque se trouve pris dans la nuée. Utilisez le grand gabarit : tout personnage se trouvant sous celui-ci subit 1d10+2 points de dégâts (l'Armure ne réduit pas ces dommages). Les personnages peuvent fuir la nuée au prix d'une action complète. Après leur attaque, les oiseaux s'envolent en direction de la forêt et vont se percher sur les branches des arbres visibles à l'orée. Ils peuvent revenir plus tard pour harceler les joueurs à nouveau si vous trouvez que ceux-ci s'en tirent avec trop de facilité.

F. Les quartiers du garde-chasse

Cette maison branlante n'a pas particulièrement bien résisté au passage du temps. La structure, composée d'une pièce unique adossée à une remise, semble sur le point de s'écrouler. Un des murs s'est d'ailleurs déjà écroulé causant un affaissement du toit, qui paraît prêt de toucher le sol. Les gonds de la porte ont cédé depuis bien longtemps et celle-ci sert à présent de garde-manger pour les mites et les cafards. L'intérieur contient un lit de camp couvert de taches sombres et une vieille table sur laquelle repose une lanterne cassée et tordue. La surface de la table est recouverte d'une substance huileuse que la moisissure et la crasse couvrent comme un manteau de fourrure. La remise est en meilleur état, mais elle ne contient rien à part une odeur de pourriture et de fumier.

G. La mare

Sa surface opaque et huileuse renvoie un arc-en-ciel partout où un rayon de lumière l'atteint. Le vieux banc en bois situé de l'autre côté suggère que ce lieu était autrefois tranquille et apaisant mais il a laissé place à un puits de pure immondice. Si les joueurs s'approchent à moins de trois mètres de l'eau, ils sont immédiatement assaillis par une douzaine de nurglings

Nurglings

Les nurglings sont de minuscules manifestations de la répugnante volonté de Nurgle. Ils sont plutôt menus et rondelets et leurs visages dégagent un certain air d'espièglerie.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	30	21 (2)	23 (2/4)	60	25	30	25

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (langage sombre) (Int), Natation (F), Perception (Int)
Talents : Ambidextre
Traits : Aura démoniaque, Instabilité, Nuage de mouches, Peste, Sans peur, Vision nocturne, Troublant

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement** : 4 ; **Points de Blessures** : 7
Armes : dents et griffes (1d10)

Aura démoniaque

Le bonus d'Endurance du démon est augmenté de 2 contre toutes les armes non magiques (passant donc à 4). Les attaques du nurgling sont considérées comme étant magiques, et il est immunisé au poison et à la suffocation.

Instabilité

Le nurgling doit réussir un jet de Force Mentale à la fin de chaque round où il a subi la perte d'au moins un point de Blessures et n'en a pas infligé en retour, sous peine de disparaître instantanément dans les Royaumes du Chaos.

Nuage de mouches

Des taons forment une nuée autour du démon, allant et venant à leur gré par ses orifices. Tout PJ se trouvant à deux mètres ou moins du démon subit un malus de -10 sur tous ses **tests de Capacité de Combat** à cause de la gêne occasionnée.

Peste

Tout personnage subissant la perte d'au moins un point de Blessures infligé par un nurgling doit immédiatement réussir un **test d'Endurance** sous peine de contracter la maladie de votre choix.

H. Le kiosque-ruche

Une véranda est présente sur la façade arrière du manoir. Les vitres ont été fracassées et la porte menant à l'intérieur a été condamnée. Un petit chemin pavé mène de la véranda à un petit kiosque. La peinture blanche éclatante qui le recouvrait auparavant est à présent écaillée, ternie et tachetée de petits amas de mousse.

Un bourdonnement émane du kiosque, qui se fait plus fort au fur et à mesure que les PJ s'en approchent. Une nuée de frelons verts au moins attaquera les personnages s'ils s'approchent à moins de trois mètres du kiosque. Si les joueurs poursuivent malgré tout leur progression, des nuées supplémentaires émergent et assaillent à leur tour les PJ, et ce jusqu'à ce qu'ils se résignent à rebrousser chemin.

Les nuées de frelons verts

Les frelons verts sont des insectes ordinaires que l'influence exercée par Nurgle sur ces terres a corrompus. Les frelons s'assemblent en nuées et piquent quiconque a le malheur de s'approcher d'eux de trop près. Une nuée de frelons verts ressemble à un petit nuage sombre émettant un fort bourdonnement. Un frelon vert, pris séparément, se distingue des autres genres de frelons par les six minuscules tentacules qui jaillissent de son abdomen. Lorsque ces insectes piquent, l'un des tentacules se sépare du corps afin de s'enfouir sous la peau de la victime.

Utilisez un petit gabarit pour représenter la nuée. Celle-ci peut se déplacer de huit mètres par tour, infligeant 1d10+1 points de

LA VÉROLE BRUNE

Description : Cette horrible maladie entraîne l'apparition de cloques de six millimètres de diamètres pouvant se manifester à n'importe endroit du corps. Les cloques peuvent se limiter à quelques zones bien précises, comme le dos, les bras ou le cou, mais elles peuvent parfois se présenter sur tout le corps dans des cas extrêmes. Elles crèvent sporadiquement et laissent échapper un épais mucus brun ce qui peut, à tout le moins, conduire à des situations extrêmement embarrassantes en société.
Durée : Dix jours.
Effets : Tout personnage affligé subit une pénalité de -20 à tous ses **tests de Sociabilité**. Une fois dix jours écoulés, le malade doit effectuer un **test d'Endurance**. En cas d'échec, celui-ci subit un malus permanent de -10 sur tous ses **tests de Charisme** à cause des horribles cicatrices laissées par la maladie.






TABLE 5-3: LES PÉRILS DU LABYRINTHE

Jet	Résultat
1-2	Les PJ déambulent jusqu'à ce qu'ils retrouvent l'entrée du labyrinthe.
3	Les PJ se trouvent dans une impasse et doivent rebrousser chemin ou se tailler un chemin pour passer de l'autre côté du mur de haies.
4-5	Les PJ tombent nez à nez avec des cultistes qui se rendent vers le Temple de la Peste ou qui en reviennent. Les cultistes (un par PJ) attaquent immédiatement. Utilisez le profil de **Cultistes de la Maladie Éternelle** qui se trouve page 155.
6-7	Les PJ déambulent jusqu'à sortir du labyrinthe par une voie différente.
8	Les PJ tombent sur un chapelet de champignons bleus. Toucher les champignons entraîne l'émission d'un nuage de spores. Le personnage ayant touché les champignons doit réussir un **test d'Endurance** sous peine de contracter la pourriture de Neiglish. Un personnage suicidaire qui tente de consommer les champignons doit réussir un **test d'Endurance Très difficile (-30)** sous peine de gagner 1d5 points de Folie à cause des étranges hallucinations qui l'assaillent. Enfin, l'abruti en question contracte la pourriture de Neiglish.
9	Les PJ découvrent une trouée circulaire dans le labyrinthe abritant la statue d'un homme portant une épaisse armure de plaque. Des tentacules jaillissent de son bras droit en lieu de main, dans lesquelles celui-ci tient une monstrueuse hallebarde. Il s'agit en fait d'une statue de Rolth, un champion de Nurgle.
10	Un corps boursouflé gît à terre, recouvert d'un manteau de mouches et d'asticots. Si les joueurs inspectent le corps, ils établissent que l'homme en question était un répurgateur: il porte des vêtements sombres, un chapeau à large bord et une broche en argent partiellement oxydée représentant une torche stylisée. Si vous vous êtes servis de l'amorce « **Au service de Sigmar** » du **chapitre I**, il s'agit de l'employeur des PJ.



dégâts à toute créature recouverte par le gabarit (l'Armure ne protège pas contre ces dommages.) Tout personnage blessé par une nuée de frelons verts subit un malus de -10 (cumulatif) à tous ses tests. Si ces pénalités finissent par représenter plus que la valeur d'Endurance du personnage, celui-ci meurt. Il faut une heure pour qu'une pénalité de –10 disparaisse.

À chaque fois qu'un personnage subit des dommages, il doit effectuer un **test d'Endurance**. Si ce test est raté, le personnage acquiert un *point de souillure* à cause des tentacules qui s'enfouissent sous sa peau. Après vingt-quatre heures, le personnage doit effectuer un nouveau **test d'Endurance**. La difficulté dépend du nombre de points de souillure que le joueur a gagné: 1— Facile (+20); 2— Assez facile (+10); 3— Moyenne (+0); 4— Assez difficile (-10); 5— Difficile (-20); 6— Très difficile (-30). Si le test échoue, le personnage acquiert une mutation.

Il n'est pas aisé de se battre contre une nuée de frelons verts. Les nuées sont immunisées à toutes les armes mais le feu ou le froid peuvent en revanche les tuer. Cinq points de dégâts suffisent à détruire une nuée.

I. Le verger

Un rapide coup d'œil apprend aux joueurs que cette section servait autrefois de jardin. Assez curieusement, quelques fruits poussent encore au milieu des mauvaises herbes et des plantes épineuses. Il suffit aux joueurs de réussir un **test de Perception Assez facile (+10)** pour que leur attention se reporte sur un pieux fruit rouge couvert de rosée. Les personnages doivent réussir un **test de Force Mentale** ou se voient forcés de tendre la main afin de se saisir de cette délicieuse friandise. Si tel est le cas, les ronces épineuses s'enroulent autour du bras du personnage en question, sans que cela ait aucun effet négatif dans l'immédiat. Mais le fruit éclate au moment où le joueur l'atteint avec ses mains, répandant un suc pourri et acide, qui cause 1d10+2 points de dégâts. Le personnage doit en outre effectuer un **test d'Endurance**. En cas d'échec, celui-ci perd l'usage de sa main pendant une heure. Le verger ne contient rien de notable à l'exception de cet étrange fruit.

J. La serre

Il y a une vieille serre à l'arrière du manoir. Les vitres ont volé en éclats il y a déjà bien longtemps de cela, ne laissant plus que la structure métallique rouillée. À l'intérieur de la structure tordue, se trouvent quatre longues tables sur lesquelles reposaient autrefois de précieux spécimens de fleurs et de plantes mais les cultistes ont depuis converti ce site à un tout autre genre de culture. Toutes sortes d'abominables plantes et champignons s'étalent à présent sur les tables et certaines des plantes ont commencé à s'enrouler autour de la structure métallique. Inspecter la serre n'est pas sans danger; pour chaque minute que passent les PJ à l'intérieur, il y a 20 % de chances qu'une des plantes les asperge de nectar, de spores ou d'un suc quelconque. Le personnage « visé » doit réussir un **test d'Agilité** (ou **d'Esquive**) pour éviter d'entrer en contact avec la substance en question. En cas d'échec, le PJ contracte la maladie de votre choix. Un **test de Fouille** réussi permet aux joueurs de trouver un sceau des mouches gisant sous une des tables.

K. Le labyrinthe de haies

Un labyrinthe de haies à l'abandon se tient au-delà de la serre et du verger. Le Temple de la Peste se trouve au centre de cet enchevêtrement de ronces, de haies et de fleurs exotiques. Si les joueurs ne disposent pas d'un sceau des mouches, ceux-ci n'ont presque aucune chance de trouver l'entrée du temple (cf. page 143). Les haies, infusées de magie noire, s'animent et se tordent, condamnant et ouvrant les allées du labyrinthe afin d'interdire l'accès au temple et de désorienter les infortunés de passage, que le labyrinthe finit cependant par évacuer d'une façon ou d'une autre.

Le labyrinthe est composé en majorité de haies n'ayant pas été taillées depuis bien longtemps s'élevant à quelque quatre mètres de hauteur. Les buissons sont infestés de plantes épineuses produisant des fleurs jaunes ressemblant à de petites trompettes. Leurs épines sont assez acérées pour percer le cuir et tout personnage entrant en contact avec celles-ci subit 1d10 points de dégâts. Si quelqu'un touche les fleurs, celles-ci émettent un petit nuage de pollen qui aveugle les personnages dans les deux mètres pendant 1d5 rounds à moins que ceux-ci ne réussissent un **test d'Endurance Difficile (-20)**. Les personnages aveuglés ne peuvent tenter aucun test de compétence ou de caractéristique qui mette en jeu leur sens de la vue et ils subissent un malus de -30 s'ils tentent d'employer une de leurs armes de poing. Enfin, tout personnage tentant de se déplacer dans cet état titube de façon erratique, à moins qu'il ne dispose du talent Sens de l'orientation et réussisse un **test d'Orientation Difficile (-20)**. Quel que soit le résultat de ce test, le Mouvement du personnage est réduit de moitié.

Il ne sert pas à grand-chose de tenter de se tailler un chemin jusqu'au temple: les haies se réparent au fur et à mesure qu'elles sont coupées. Quiconque s'y affaire n'accomplit rien, parvenant seulement à soulever des nuages de pollen jaune et à se faire de profondes coupures (le personnage subit deux fois 1d10 points de dégâts).

Si l'un des PJ persiste malgré tout dans ses efforts, il finit par quitter le labyrinthe du côté opposé à celui par lequel il est entré sans en avoir trouvé le centre.

L'examen de la terre malléable qui recouvre le sol permet de repérer un certain nombre de pistes, mais elles sont entremêlées et semblent aller dans des directions opposées. Un **test de Pistage Très difficile (-30)** permet malgré tout aux PJ de discerner un chemin menant au temple situé au centre du labyrinthe.

Les personnages peuvent faire appel à leur compétence d'Orientation afin de s'y retrouver au milieu de ce dédale. Naturellement, les sortilèges placés sur le labyrinthe perturbent ces tentatives, rendant le talent Sens de l'orientation parfaitement inutile. Il faut réussir quatre **tests d'Orientation Très difficiles (-30)** consécutifs afin de trouver le temple de cette façon.

La compétence Sens de la magie constitue la meilleure solution pour trouver le cœur du labyrinthe. Un personnage doté de cette compétence doit réussir consécutivement deux **tests de Sens de la magie Difficiles (-20)** pour trouver la bonne voie.

Enfin, toute tentative d'incantation magique dans le labyrinthe entraîne le jet d'un dé du Chaos dont le résultat n'influe pas sur le sort mais compte juste pour la Malédiction de Tzeentch.

Si les personnages échouent à l'un des tests décrits ci-dessus ou se contentent d'errer au hasard dans le labyrinthe à la recherche du centre, faites-leur effectuer un jet sur la **Table 5-3**.

Si les PJ se sont procurés un sceau des mouches dans le manoir ou dans la serre, ils ne rencontrent pas trop de difficultés en chemin. Un seul sceau des mouches est nécessaire pour tous les membres du groupe. Arrivés au centre du labyrinthe, les PJ trouvent un monticule circulaire de chair bleue dont la surface semble couverte d'une substance huileuse. Le monticule fait entre trente et soixante centimètres de haut et s'étend sur un diamètre d'environ quatre mètres. Des racines et des filaments noirs sortent du monticule et brassent la terre qui se trouve autour. Le monticule frémit et se contracte de temps à autre comme s'il était vivant. Des veines translucides courent à sa surface, charriant des fluides jaunes et verts qui disparaissent sous la surface de la peau. Lorsque les PJ s'approchent un peu plus du monticule celui-ci s'ouvre en son centre, émettant une sorte de grincement organique. La peau se contracte progressivement en direction du bord extérieur du monticule à la manière d'un sphincter et plusieurs cultistes jaillissent hors de l'orifice qui vient de se former (utilisez le profil de **Cultistes de la Maladie Éternelle**, page 155). La surprise des cultistes n'a d'égale que celle des PJ, qui sont éberlués d'apprendre que quelque chose peut vivre à l'intérieur de ce curieux tertre de





chair violacée. Les cultistes passent immédiatement à l'attaque et le sphincter se referme derrière eux. Il y a un cultiste par PJ présent.

Une fois les cultistes vaincus, les PJ peuvent pénétrer à l'intérieur du temple. Le sphincter ne s'ouvre pas lorsque les joueurs s'en approchent : les cultistes connaissent l'endroit précis qu'il faut frotter sur le monticule afin de déclencher l'ouverture mais les joueurs l'ignorant, ils n'ont pas d'autre choix que de s'ouvrir un chemin au fil de l'épée. Cette méthode est particulièrement salissante et l'odeur qui se dégage lors de l'ouverture du tertre est absolument infecte. La peau recouvrant l'entrée au temple est relativement coriace, forçant les PJ à s'acharner sur la paroi de toutes leurs forces. Les joueurs sont couverts de pus, de bile et de liquides visqueux divers de la tête aux pieds quand ils parviennent enfin à dégager une voie praticable. Le monticule ne possède de son côté aucun moyen de se défendre et se contente de gargouiller de douleur pendant que les joueurs le mettent en morceau. Quiconque prend part à l'ouverture ou est là pour l'observer doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner un point de Folie. En outre, quiconque est aspergé par les fluides que crache le monticule doit effectuer un **test d'Endurance**. Un échec signifie que le PJ contracte la vérole brune (voir encadré page 150).

LE TEMPLE

C'est en fouillant parmi les stocks de son père que Ruprecht en est venu à attirer l'attention de Nurgle. Le Seigneur de la Peste ordonna à son serviteur d'ériger un effroyable temple et lui fournit des suivants afin de mener sa tâche à bien. Ruprecht recruta en plus de cela quelques cultistes à Wolfenburg. La menace que représentait la guerre imminente et la perspective d'être épargné lui fournit des arguments plus convaincants qu'il ne l'aurait jamais imaginé.

Les murs, plafonds et sols du temple sont façonnés dans de la pierre bleutée aux accents noirs qui donne aux parois l'aspect de la chair meurtrie. L'air y est presque irrespirable ; l'odeur de la pourriture et de la décomposition imprègne toute chose.

Partout où vont les PJ, une sorte de mucus se forme par condensation dans les interstices des murs, goutte des plafonds et forme de petites mares bouillonnantes au sol. À certains endroits, la substance s'est solidifiée et crée des sortes de toiles d'araignée. Les personnages n'ont aucun mal à éviter ces obstacles en temps normal mais il est nettement plus difficile de les éviter au cœur de la bataille. Une fois par rencontre, choisissez un PJ ou PNJ. Ce personnage doit réussir un **test d'Agilité Facile (+20)** sous peine de s'empêtrer dans les toiles. La substance visqueuse gêne les mouvements du personnage pendant 1d10 minutes, imposant un malus de -10 à tous les tests de compétence et de caractéristiques physiques. Une fois cette période écoulée, la substance se solidifie et commence à partir en lambeaux.

1. L'antichambre et le hall d'entrée

Après avoir dégagé l'ouverture, les joueurs trouvent un escalier de pierre bleue menant dans les entrailles de la terre. Après avoir descendu neuf marches, les joueurs arrivent dans une petite antichambre vide. Au-delà de l'arche qui se trouve de l'autre côté de la pièce, les joueurs aperçoivent un couloir percé de multiples alcôves de part et d'autre. Celles-ci servent en fait de chambres aux cultistes résidant ici de façon permanente, ce que confirme la présence de lambeaux de tissus infestés d'asticots et souillés, qui sont en fait les sacs de couchage des cultistes. Le hall empeste l'urine et le vomi. Les murs sont couverts de gribouillages représentant des mouches et diverses autres runes tracées à la craie jaune. Tout personnage doté de la compétence Lire/écrire peut tenter un **test de Langage mystique (démoniaque) Assez difficile (-10)** qui lui apprend que les gribouillages sont des grâces rendues à Nurgle. D'autres prennent la forme de prières, implorant le Seigneur de la Peste de les bénir de nouvelles pestes, afin que les cultistes se repaissent des immondes fluides produits par la maladie.

2. La bibliothèque du temple

La bibliothèque porte plutôt mal son nom. Il s'agit en fait du lieu où Ruprecht entrepose les livres et les artefacts qui sont trop dangereux pour demeurer dans le manoir. Les quelques étagères présentes sont remplies de livres dont la plupart sont consacrés à l'histoire des cultes de Nurgle, tandis que d'autres décrivent des rituels et pratiques religieuses non magiques. Si les PJ fouillent les étagères, ils trouvent un livre dont la qualité semble nettement supérieure à celles des autres : le *Liber Pestilencia*.

Le Liber Pestilencia

Rédigé par Hadred il y a plus de cent cinquante ans de cela, il s'agit peut-être du livre le plus dangereux que connaisse le Vieux Monde. Il recèle des centaines de maladies, mais fonctionne plus comme une liste de vérification que comme un manuel d'invocation. Chaque maladie est décrite, sa provenance établie et des remèdes sont parfois mentionnés. En guise de « bonus », Hadred a imbibé chaque page de la maladie en question. Chaque fois qu'un personnage touche une nouvelle page, il doit réussir un **test d'Endurance** ou acquiert la maladie de votre choix.

3. La cantine

Cette pièce contient plusieurs rangées de longues tables en bois entourées de chaises. Elle servait de cantine lors de la Grande Incursion mais n'est à présent plus utilisée que par les quelques cultistes qui résident encore ici. Des couverts en bois moisis traînent dans des écuelles infestées de pourriture. L'entrée des cuisines se trouve de l'autre côté de la pièce.

4. Les cuisines

Les cuisines sont un immonde capharnaüm. Des bras, jambes et torses humains pendent à des crochets en fer fichés dans le plafond. Des entrailles et des viscères traînent dans le plus parfait désordre dans le coin du boucher, qui est hérissé de couteaux et de hachoirs plantés à même le bois. Les abats qui recouvrent le sol lui donnent un aspect luisant strié par des marques de crasse noire. Les PJ risquent de contracter la pourriture de Neiglish s'ils touchent quoi que ce soit ici et échouent à un **test d'Endurance**.

5. Les quartiers du grand prêtre

Au moment de fuir vers le nord (probablement au Pays des Trolls), Ruprecht confia la garde du temple à Johann, un talentueux acolyte du culte. Johann se trouve en ce moment à l'Autel de la Peste, où il assiste Tobias dans ses préparatifs pour le rituel qui liera Karl et Ruprecht.

Sa chambre contient un lit sans fioritures et une commode contenant des habits simples et un livre en piteux état rempli de marques et de signes inintelligibles. Les personnages qui sont en mesure de lire le langage démoniaque sont en mesure de déterminer qu'il s'agit d'un missel décrivant des rites et rituels à l'honneur de Nurgle qui doivent être accomplis chaque jour. Les rituels n'ont pas de propriétés magiques : ils ne font que rendre gloire à Nurgle.

6. La salle d'attente

Après avoir descendu de nouveaux escaliers, les PJ arrivent au niveau inférieur du temple. Là, ils trouvent un long couloir orienté à l'est qui prend un tour abrupt vers le sud. Dans cette section, les personnages trouvent une douzaine de cages aux portes et barreaux rouillés disposées de part et d'autre de la pièce ; celles-ci constituaient très probablement la dernière étape des victimes destinées aux sacrifices rituels du culte. Certaines cages contiennent encore des corps réduits à l'état de masses flasques qui appartenaient autrefois à des êtres humains. La puanteur est encore pire ici qu'elle l'était à l'étage supérieur, ce qu'aucun des personnages n'aurait jamais cru possible. Un chant rituel s'élève de la pièce située immédiatement après le coude que fait le couloir. Le fait que les cultistes psalmodient ainsi devrait alerter les joueurs : le rituel pour lier Karl à Ruprecht a débuté.

Alors que les PJ progressent parmi les rangées de cages, un homme tend soudainement son bras hors de sa cage dans l'espoir d'agripper l'un des PJ. Celui-ci est couvert de sang et hurle à pleins poumons. Le corps de son compagnon de cellule porte de nombreuses marques de morsures qui semblent être le fait d'un être humain. Le prisonnier a en fait dévoré le cadavre de son ancien compagnon de cellule afin de pouvoir rester en vie. Il déblatère de façon complètement incohérente et rien de ce que les PJ lui disent ne semble avoir le moindre effet sur lui.

Le prisonnier ne représente aucun véritable danger, mais le tintamarre qu'il fait risque d'alerter les cultistes dans l'autre pièce de la présence des personnages. Les PJ doivent trouver un moyen de le faire taire s'ils souhaitent conserver l'élément de surprise. Les cultistes entendent le remue-ménage s'ils réussissent un **test de Perception Assez difficile (-10)**. Notez que les cultistes étant sous l'effet de la sonnaille de Ruprecht, ils sont plus ou moins immunisés à l'aura du garçon. Reportez-vous au **chapitre IV** s'il vous faut plus d'informations au sujet de cette maladie. Si les cultistes parviennent cependant à entendre les bruits venants de la salle d'attente, l'un d'entre eux s'absente pour aller jeter un coup d'œil et sonne l'alarme dès qu'il aperçoit les joueurs.

La solution la plus simple consiste à tuer l'homme dans la cage. Un **test de Capacité de Combat Très facile (+30)** tue le pauvre hère sur le coup mais les PJ peuvent aussi tenter de le libérer. Un **test de Force Difficile (-20)** permet de forcer la porte de la cage. Une fois libéré, le prisonnier dément se jette sur le plus proche PJ et tente de le mordre et le griffer.

Prisonnier dément

Paysan humain

La captivité prolongée a rendu cet homme complètement fou. Il a survécu en mangeant des rats, des insectes et les prisonniers dans les cages proches de la sienne. Il fut un temps où celui-ci pensait pouvoir s'échapper, mais il a à présent perdu tout espoir d'en réchapper. Il survit à présent par habitude plutôt que dans l'espoir de revoir la lumière du jour.

Points de Folie : 6

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	29	24 (2)	36 (3)	34	24	30	22

Compétences : Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel) (Int)
Talents : Sain d'esprit, Sixième sens

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement** : 4 ; **Points de Blessures** : 3 sur un total de 10
Armes : mains nues (1d10-2 ; spéciale)

Dotations
Le dément porte des haillons imprégnés de déjections.

7. L'Autel de la Peste

Les PJ trouvent l'Autel de la Peste sur leur droite après avoir traversé la salle d'attente. À l'autre bout de la pièce, ceux-ci aperçoivent un autel haut d'un mètre environ qui est décoré par ce qui semble être des guirlandes de viscères. Un octogramme se trouvant au centre exact de la pièce est tracé à la surface des carreaux de couleur verte qui donnent au sol la teinte de la morve. Un trou béant s'ouvre derrière l'autel. Des gravats sont présents tout autour du trou, comme si quelque chose s'était introduit dans le temple de force, soulevant la terre et la roche à cet endroit.

Si les PJ ont réussi à faire taire le prisonnier sans alerter les cultistes, ceux-ci n'ont aucune idée de leur présence. À leur arrivée, les PJ trouvent neuf cultistes tournés vers l'autel, agenouillés autour de l'octogramme. Tobias, Karl et le grand prêtre se tiennent au pied de l'autel. Ce dernier lève le *Collier de l'Indéfectible Loyauté* au rythme de ses incantations et s'apprête à le passer au cou de Karl.

Si le prisonnier a alerté les cultistes, ceux-ci attendent les joueurs de pied ferme à leur arrivée. Tobias et le grand prêtre sont devant l'autel et Karl, assis au sol, regarde les PJ.

Tout PJ (et PNJ) n'étant pas immunisé au pouvoir de Karl se sent le besoin irrépressible de venir en aide au garçon (reportez-vous au **chapitre III** pour plus d'informations au sujet du pouvoir de Karl.) Si les cultistes ne sont pas au courant de l'arrivée des joueurs, les PJ peuvent interrompre le rituel en attaquant Tobias ou le grand prêtre. Dans le cas contraire, les PJ peuvent soit tenter de négocier la libération de l'Enfant, soit menacer directement Tobias. Tobias tente de gagner un maximum de temps, faisant semblant de considérer attentivement toute proposition des PJ, pendant qu'il emmène lentement Karl vers le trou dans le sol. Si les PJ s'avancent dans sa direction, il ordonne immédiatement aux cultistes d'attaquer.

Après trois rounds de combat (ou à tout autre moment que vous jugez bon), Sofia se joint au combat accompagnée de douze compagnons, se contenant de dire : « *Je savais que vous nous mèneriez à l'Enfant. Les humains sont tellement prévisibles. Mais aucun d'entre vous ne peut partir d'ici avec lui. Il est à nous. Il doit accomplir sa destinée. Il sera le Champion de la Nuit !* »

Tobias

Acolyte mutant du culte de Nurgle (ex-Charlatan, ex-Compagnon sorcier, ex-Apprenti sorcier)

Tobias ne fait plus le moindre effort pour tenter de se faire passer pour Jan et porte à présent de dégoûtantes robes vertes qui dénotent son statut d'acolyte du culte de Nurgle. Son long voyage jusqu'à Wolfenburg l'a par ailleurs rendu bossu.

Points de Folie : 6

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	41	36 (3)	61 (6)	47	56	46	59

Compétences : Baratin (Soc), Charisme (Soc), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (démonologie, magie) (Int +10), Connaissances générales (Bretonnie) (Int), Connaissances générales (Empire, Pays Perdu) (Int +10), Déguisement (Soc +10), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escamotage (Ag), Évaluation (Int),

Focalisation (FM +10), Fouille (Int), Intimidation (F +10), Jeu (Int), Langage mystique (démoniaque) (Int +10), Langage mystique (magick) (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (bretonnien) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int +20), Lire/écrire (Int +10), Marchandage (Soc), Natation (F), Sens de la magie (FM +10), Survie (Int), Perception (Int +10), Torture (Soc)
Talents : Dur à cuire, Éloquence, Fuite, Grand voyageur, Harmonie æthyrique, Imitation, Intelligent, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure æthyrique, dissipation*), Magie noire, Mains agiles, Projectile puissant, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Rompu au Chaos, Sans peur, Sombre savoir (Chaos *ou* Nurgle*), Troublant
* Si vous avez *Le Tome de la Corruption* à votre disposition, utilisez Nurgle.
Traits : Mutations (Bossu, Organe du Chaos)

Combat
Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 19
Magie : 2 ; Magie commune (occulte), *armure æthyrique, dissipation* et Sombre savoir (Chaos *ou* Nurgle)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10+1)

Dotations
Tobias porte des robes vertes souillées rehaussées d'ocre sur leur pourtour. Une amulette de Nurgle putréfiée pend à son cou et il reste du vomi séché aux commissures de ses lèvres.

Organe du Chaos
Un organe du Chaos émettant de faibles grognements pousse dans le ventre de Tobias. Si Tobias est tué, celui-ci se fraie un chemin hors du corps de Tobias, déplie des membres et déambule dans la pièce, aspergeant les alentours de fluides divers. Il possède les caractéristiques suivantes :

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
19	20	18 (1)	30 (3)	23	28	23	29

Traits : Armes naturelles (morsure)
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 8
Armes : morsure (1d10+1)

Johann
Acolyte mutant du culte de Nurgle (ex-Bateleur)

Le pauvre Johann est tombé sous l'emprise d'un bien terrible groupe qui le séduisit par l'étendue de sa puissance et de son influence sur la région. Il se joignit à Ruprecht en vendant son âme aux Puissances de la Ruine en échange du pouvoir que celles-ci lui promettaient. Tragiquement, sa naïveté fit de lui un mutant et Johann régressa à l'état d'abomination pure et simple. Ce sont cependant ces mutations et son talent pour la magie qui lui valurent de devenir l'acolyte responsable des cultistes du temple.

Points de Folie : 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	44	39 (3)	68 (6)	42	36	34	33

Compétences : Baratin (Soc), Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (démonologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Expression artistique (acteur, chanteur) (Soc), Focalisation (FM), Intimidation (F), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Natation (F), Sens de la magie (FM), Survie (Int), Torture (Soc)
Talents : Éloquence, Fuite, Harmonie æthyrique, Magie commune (Chaos *ou* occulte), Magie noire, Réflexes éclairs, Résistance aux maladies, Rompu au Chaos, Sans Peur, Troublant
Traits : Mutation (Substitution sanguine, Vomi corrosif)

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 16
Magie : 1 ; Magie commune (Chaos *ou* occulte)
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (masse) (1d10+3)

Dotations
Johann porte une robe verte recouverte de taches sombres, de traces de sang et de restes de vomi.

Substitution sanguine
Le sang de Johann a été remplacé par une colonie d'insectes pourvus de mandibules. Si Johann meurt, son corps explose, aspergeant tout ce qui se trouve à 1d10 x 2 mètres autour de lui. Quand celui-ci subit des dégâts au corps à corps, les insectes jaillissent des ouvertures et se ruent sur son adversaire, infligeant 1d10+1 points de dégâts et une pénalité de -10 à tous ses tests jusqu'à ce que le personnage prenne une demi-action pour balayer les insectes. Ces pénalités peuvent cependant être évitées grâce à un **test d'Agilité** réussi.

Vomi corrosif
Johann peut prendre une demi-action tous les 1d10 rounds pour asperger de vomi un adversaire se trouvant proche de lui. Le vomi cause 1d10+2 points de dégâts et ignore l'Armure de sa cible. Il peut être esquivé mais ne peut pas faire l'objet d'une parade.

Cultistes de la Maladie Éternelle (9)
Mutants Hors-la-loi, hommes et femmes

Comme tous les membres de la Maladie Éternelle, ces individus sont d'une loyauté sans faille envers Ruprecht et donneront volontiers leur vie au service du sorcier du Chaos et de leur Dieu Sombre.

Points de Folie : 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	35	27 (2)	32 (3)	39	29	40	29

Compétences : Alphabet secret (voleur) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Équitation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Langue (reikspiel) (Int), Natation (F), Perception (Int)
Talents : Camouflage rural, Coups assommants, Fuite
Traits : Mutations (variable), Troublant

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : gilet de cuir (corps 1)
Armes : arme à une main (Masse, épée ou hache) (1d10+2), bouclier (1d10 ; spéciale) ; arc et 10 flèches (1d10+3 ; portée 24/48 ; rechargement demi-action)

Dotations
Les cultistes n'ont pas grand-chose sur eux hormis leurs armes et leur armure. Il y a 10 % de chances pour qu'un cultiste possède une petite bourse contenant 1d5-1 pistoles et 1d10-1 sous.

Mutations
Chaque cultiste est affligé d'une ou de plusieurs mutations, comme l'indique la liste suivante :

GÉRER LA PAGAILLE

Une mêlée mettant aux prises de nombreux combattants ne manquera pas de ralentir considérablement le rythme de jeu. Il est plus que probable que ce qui devait être la conclusion épique des efforts de vos joueurs se muera en un épisode proprement exaspérant, en particulier si le combat s'éternise. Ne vous donnez pas la peine de faire jouer chaque action mais racontez plutôt ce qui se passe en insistant sur les événements qui concernent vos joueurs. En particulier, ne perdez pas votre temps à effectuer des jets de dés pour les combats opposant les lahmianes aux cultistes. Rien n'est plus important que d'assurer une certaine fluidité dans le combat.

À la fin de chaque round, assurez-vous qu'au moins un des combattants a été tué par l'une des deux factions. Si vous êtes en mesure de le faire, gardez le compte du nombre de cultistes et d'hommes de main et ajustez le nombre de morts en fonction de la performance des joueurs. Si vos joueurs semblent rencontrer des difficultés, faites pencher la balance d'un côté puis de l'autre de sorte que les PNJ fassent le gros du travail. Sinon, faites en sorte qu'une des factions écrase l'autre rapidement avant de reporter son attention sur les PJ. N'oubliez jamais que cette bataille est censée être difficile et que sa difficulté dépend en partie de la réussite qu'ont eue les joueurs et des rencontres qu'ils ont faites jusqu'ici. Enfin, n'oubliez jamais ceci : un PJ qui se comporte de manière insensée mérite tout ce que vous voudrez bien lui infliger.

N'hésitez pas à véritablement immerger vos joueurs dans l'action. Sans jamais cesser de leur faire prendre part à l'action, décrivez-leur le déroulement de la bataille qui se déroule autour d'eux. Pensez à toutes les possibilités offertes par une bataille opposant des mutants, des hommes de main et un vampire. Sofia a peut-être le malheur de mordre un mutant dont le sang est acide, un de ses sbires pourrait se dissoudre sous l'effet du vomi d'un des mutants, etc.

Si vous parvenez à entretenir l'excitation de vos joueurs au milieu de toute cette action, vous ne le regretterez pas.

Alfrida : Alfrida est affublée d'un visage monstrueux qui n'est pas sans rappeler celui d'une gargouille. Deux semblants d'ailes lui ont poussé dans le dos mais celles-ci sont trop faibles et difformes pour lui permettre de voler. Elle peut se servir de sa longue et puissante langue afin d'attaquer à distance un adversaire lui faisant face jusqu'à trois mètres de distance. Si son test de CT est réussi, la tête ornant le bout de sa langue inflige 1d10+2 points de dégâts à sa victime (la langue possède l'attribut Perforante). Alfrida utilise le même profil que les autres mutants, à l'exception de sa Sociabilité, qui est de 21.

Eckhardt : Eckhardt a le corps et la stature d'un homme normal mais il est affublé d'une tête de rat en lieu et place d'une tête humaine (ce qui prouve une bonne fois pour toutes que ces histoires de skavens ne sont que des méprises au sujet des mutants). Eckhardt bénéficie du talent Acuité auditive, mais sa Sociabilité tombe à 23.

Leopold : obèse jusqu'à en devenir absurde, Leopold se meut avec lenteur à l'aide de deux énormes jambes pareilles à des tonneaux. Il possède une Force de 20 et 13 points de Blessures.

Mathilde : Mathilde serait une jolie fille si elle possédait une bouche. Ses caractéristiques sont normales à part sa Sociabilité, qui tombe à 24.

Pieter : le visage de Pieter semble avoir fondu, ce qui lui confère une Sociabilité de 18.

Rudiger : cette abominable créature ressemble à un mélange d'être humain et de mille-pattes. Son torse, sa tête et ses bras ont une apparence humaine mais il possède un long corps segmenté doté de petites pattes au lieu de jambes normales. La caractéristique de Mouvement de Rudiger est de 5 et son Endurance passe à 47 (4). Il possède également le talent Armes naturelles. Sa mutation a par ailleurs fait de lui un couard, ce qui lui impose une pénalité de -20 à tous ses tests de Peur et réduit sa caractéristique de Force Mentale à 30.

Siegfried : Siegfried est couvert d'horribles pustules noires de la tête au pied. Cet « habillage » est complété par une myriade de taches de couleurs vives. Les caractéristiques de Siegfried sont modifiées de la façon suivante : Endurance 23 (2), Agilité 38, Sociabilité 12. Il bénéficie d'un bonus de +20 à tous ses tests de Torture et d'Intimidation.

Theodora : cette jeune femme, autrefois ravissante, a presque été pliée en deux sous l'effet de sa mutation, qui fait à présent d'elle un terrifiant quadrupède. Ses bras lui servent de jambes, augmentant de 1 sa caractéristique de Mouvement. Sa Capacité de Tir est à présent de 0. Enfin, son corps nu et déformé émet une légère lumière violette qui éclaire à peu près autant qu'une bougie.

Ulrich : la chair d'Ulrich a laissé place à une sorte de cristal vivant. Son Endurance passe à 59 (5) mais il ne possède que 6 points de Blessures.

Sofia

Vampire lahmiane (Ex-Monte-en-l'air, Ex-Voleuse)

Les caractéristiques de Sofia n'ont pas changé depuis le dernier chapitre et ne sont détaillées ici qu'à titre de rappel.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	41	56 (5)	56 (5)	84	42	52	54

Compétences : Alphabet secret (voleur) (Int +10), Charisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (arts, nécromancie) (Int), Connaissances générales (Empire, Kislev) (Int), Crochetage (Ag +10), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag +20), Dissimulation (Ag +10), Escalade (F +20), Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int +10), Expression artistique (chanteuse) (Soc), Filature (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int+20), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int+10), Langue (kislevien, reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents : Camouflage urbain, Combat de rue, Connaissance des pièges, Étiquette, Intriguant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes de parade), Réflexes éclair, Sur ses gardes, Troublant, Valeureux

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, malédiction des vampires, nécromancien-né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 22

Magie : 1 ; Magie commune (occulte)

Armure (légère) : veste et jambières de cuir (bras 1 ; corps 1 ; jambes 1)

Armes : arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 63 ; 1d10+5) ; main gauche de qualité exceptionnelle (CC 63 ; 1d10+2 ; défensive)





Dotations

Sofia porte des vêtements d'homme noirs et deux bagues (valant 1 co chacune). Une longueur de corde et un grappin pendent pardessus son épaule et elle porte un sac vide accroché à sa ceinture. Son gant gauche dissimule quelques outils de crochetage. Elle vient à peine d'apprendre le reikspiel et porte pour cette raison un livre de grammaire dans son sac à dos.

Sbires lahmianes (12)

Coupe-jarrets humains, hommes et femmes

Ces hommes et femmes vénèrent Sofia et sa maîtresse comme des dieux, exécutant chacun de leurs ordres et satisfaisant leur monstrueuse soif dès que le besoin s'en fait sentir.

Points de Folie: 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	30	43 (4)	41 (4)	23 (33)	32	41	41

Compétences : Alphabet secret (voleur) (Int), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue (reikspiel) (Int), Résistance à l'alcool (E)

Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Guerrier né, Saint d'esprit, Sang-froid, Sur ses gardes

Combat

Attaques : 2; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 13

Armure (moyenne) : gilet de mailles et gilet de cuir (corps 3)

Armes : arme à une main (épée) (1d10+4 ; valeur de critique +1), coup-de-poing (1d10+1 ; valeur de critique +1; assommante)

Dotations

Les hommes de main portent des vêtements noirs et de longues capes, noires elles aussi. Des masques à l'effigie de divers animaux couvrent leurs visages. Ils possèdent tous une petite bourse contenant 1d10-2 pistoles et 1d10 sous.

Une mêlée générale

Le combat opposant les PJ, les cultistes et les lahmianes a débuté. Les actions des PJ vont déterminer le déroulement et l'issue du combat. Si un des PJ a résisté à l'aura de Karl et tente de l'attaquer, Sofia et son groupe (et Gregor si celui-ci est encore présent) s'interposent entre eux, ce qui laisse à Tobias le champ libre pour s'enfuir avec Karl en passant par le tunnel derrière l'autel. Si les PJ ignorent Tobias et Karl et choisissent d'attaquer les lahmianes ou les cultistes, Tobias disparaît dans le tunnel, emmenant Karl avec lui.

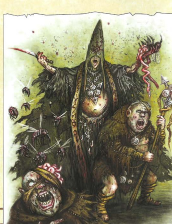
Si Karl et Tobias parviennent à s'enfuir, Sofia et son groupe décident qu'il ne vaut pas le coup de rester se battre. Ils se retirent du combat et font route vers la surface, tuant quiconque se dresse sur leur chemin.

Si les personnages attaquent Tobias et parviennent à le tuer, ils aperçoivent quelque chose bouger sous les vêtements de celui-ci. Une masse de chair noire s'extrait de force de l'abdomen de Tobias et commence à convulser au sol, aspergeant la pièce de fluides répugnants, alors que de petits membres lui poussent. La chose qui vient de s'extraire de Tobias est un organe du Chaos. Elle ressemble à présent à une version miniature de Tobias et déambule dans la pièce un moment avant de disparaître dans le tunnel. Les lahmianes tentent de profiter de la distraction pour se saisir de l'Enfant, forçant les PJ à reporter leur attention sur le vampire et ses alliés alors que la chose se libère.

Quoi qu'il en soit, il est possible que les PJ parviennent à se défaire des cultistes, des sbires de Sofia et d'elle-même. Ils ont sauvé Karl. Celui-ci pleure de joie et se jette dans les bras du PJ qui lui a témoigné le plus de gentillesse par le passé (ou, le cas échéant, dans les bras du PJ ayant l'air le moins intimidant). Il leur demande de le ramener à sa famille, la Croisade, qui l'attend d'après lui à Wolfenburg. Il ne donne aucune explication si les PJ lui demandent comment il sait cela.

Si les PJ décident de se lancer à la poursuite de Tobias (ou de l'organe du Chaos), ou s'ils souhaitent emmener Tobias à Wolfenburg en passant par le dédale de tunnels, il y a de fortes chances que ceux-ci se perdent. Un groupe comprenant au moins un personnage doté de la compétence Pistage a 30 % de chances de revenir sur ses pas ou d'atteindre la surface et de se retrouver au milieu de nulle part (c'est à vous de voir). Si les PJ réussissent **un test de Pistage**, ceux-ci parviennent à retrouver la piste du cultiste en fuite mais ne peuvent le poursuivre qu'en déplacement ralenti. Tobias connaît par contre très bien ces tunnels, ce qui lui permet d'arriver à Wolfenburg largement en tête.

Si les PJ ont tué le grand prêtre et inspectent son cadavre, ils découvrent un anneau à sa main droite portant le blason de la famille Dietrich, prouvant qu'il s'agit bien là de Johann. Aux joueurs de décider s'ils souhaitent effectuer un long voyage vers Kietchdorf pour annoncer la mauvaise nouvelle à Gerhard.



Conclusion

Si les PJ ont réussi à tuer Johann devant l'Autel de la Peste et récupéré le *Collier de l'Indéfectible Loyauté*, ils doivent à présent décider de ce qu'ils vont en faire. Ils peuvent tenter de l'utiliser, ce qui aura très probablement de tragiques conséquences (à vous de voir). S'ils sont un peu sensés, ils chercheront probablement à le confier à quelqu'un de plus compétent qu'eux afin de le faire détruire. Un prêtre de Sigmar ou d'Ulric de Wolfenburg fera l'affaire. Ils peuvent aussi le confier aux autorités d'une grande ville et le collier devient alors le problème de quelqu'un d'autre.

Si les PJ décident de conserver le *Collier de l'Indéfectible Loyauté*, il est possible que Ruprecht (ou quelqu'un d'encore plus sinistre) leur volera plus tard. Si les PJ ont tout simplement oublié de prendre le bijou et ont quitté le Temple de la Peste, un cultiste passera tôt ou tard le récupérer.

Pistes pour de nouvelles aventures

Les PJ confient le collier aux autorités religieuses, mais aucune explication ne parvient à convaincre le prêtre qu'ils ne sont pas des hérétiques. Ils auront beau expliquer la situation à qui veut l'entendre, personne ne voudra croire qu'ils sont innocents, le prêtre étant fermement convaincu qu'il tient là les véritables propriétaires du collier.

Les PJ confient le *Collier de l'Indéfectible Loyauté* à l'un des ordres religieux et celui-ci les charge d'effectuer un périlleux voyage afin de détruire l'artefact. Il doit soit être détruit d'une façon particulière (en le jetant au cœur d'un volcan par exemple ou en l'enfouissant dans des sables mouvants sans fond) soit par une personne dotée de compétences uniques (un ermite elfe versé dans les arcanes) ou d'outils appropriés (le marteau de gromril par d'un seigneur des runes nain.)

Si les PJ ont laissé le *Collier de l'Indéfectible Loyauté* dans le temple, ils finissent par avoir vent d'un politicien de grande importante qui s'est mis à faire preuve d'un curieux comportement. Après avoir quelque peu enquêté, les personnages découvrent qu'un cultiste s'est approprié le collier et s'en sert afin de contrôler la personne en question, semant les graines de la dissension et de la révolte dans la région. Les PJ doivent trouver un moyen de traquer le cultiste et de convaincre les gens de la ville que les actions de son pantin ne sont pas les siennes.

À suivre dans le tome II des Mille Trônes

RÉCOMPENSES

Les PJ devraient toucher à peu près 300 points d'expérience pour avoir complété cette aventure.

Action	XP
Engager Devin	15
Pour chaque personnage ayant survécu à la traversée de la Drakwald	5
Les PJ acceptent de se mettre à la recherche de Johann	10
Taire la mort de la famille du forgeron	15
Les PJ découvrent un indice à Kietchdorf (par indice)	5
Explorer Vormanhaus	15
Les PJ ont raison des cultistes	25
Trouver un sceau des mouches	25
Sauver Gregor Schlossberger	15
Tuer Geneviève	20
Tuer les parents de Geneviève	25
Les PJ trouvent le centre du labyrinthe	25
Mettre fin aux cris du prisonnier	10
Les PJ ont raison des cultistes du temple	10
Tuer Tobias	25
Les PJ triomphent des lahmianes	25
Les PJ sauvent Karl	50










APPENDICE I: TRAITS

Les Mille Trônes suit l'exemple des *Maîtres de la Nuit* et de la *Reine des Glaces* en faisant de certains talents de simples traits, ce qui permet de distinguer les talents liés aux carrières et ceux qui sont associés à un attribut, à l'aspect d'une race ou encore à un type de créature. Voici le détail des traits qui apparaissent communément lors de cette campagne.

Apparence humaine

Vous êtes capable de rétracter griffes et crocs et d'adoucir vos traits pour vous faire passer pour un humain. Sous cette forme, vous perdez le trait Effrayant. La transformation, dans un sens ou dans l'autre, se fait au prix d'une action gratuite.

Aura démoniaque

Vous êtes le fruit de la magie et chaque fois qu'une arme non magique vous touche, on considère que votre bonus d'Endurance augmente de +2. Vos attaques sont elles-mêmes considérées comme magiques et vous êtes totalement immunisé au poison et à l'asphyxie.

Carrure de titan

Vous gagnez le trait Puissance imparable, qui impose un malus de -30 aux adversaires désireux de parer vos attaques.

Défi de l'aube

Votre volonté est telle que vous pouvez venir à bout de la terrible puissance du soleil. En réussissant un test de Force Mentale, vous êtes en mesure de marcher en plein jour sans subir de dégâts ou de malus. Vous devez effectuer un jet supplémentaire après chaque heure d'exposition, avec un malus cumulatif de -10 par heure passée au soleil. En cas d'échec, vous réduisez vos caractéristiques de moitié et commencez à subir des dégâts pour chaque minute d'exposition. Si vous tirez ou choisissez ce pouvoir une seconde fois, vous bénéficiez d'une immunité totale contre le soleil et pouvez vous y exposer en toute impunité.

Dénué de conscience

Vous ne pouvez pas entreprendre (ou rater) de test basé sur l'Intelligence, la Force Mentale ou la Sociabilité.

Domination

Au prix d'une action complète, vous pouvez tenter de prendre le contrôle d'une créature vivante située dans un rayon de 6 mètres. Ce test oppose votre Sociabilité à la Force Mentale de la victime. Si vous remportez le test, vous gagnez le contrôle total de votre victime et pouvez la forcer à faire ce que vous voulez. La victime peut tenter de se libérer après 1d10 rounds en effectuant un nouveau test opposé. De votre côté, vous pouvez libérer le sujet de votre domination à tout moment au prix d'une action gratuite.

Éthéré

Vous n'avez ni consistance ni poids. Vous pouvez traverser les objets solides, y compris les murs et les portes. Cela ne vous confère cependant pas la faculté de voir à travers les objets solides. Lorsque vous n'êtes que partiellement caché à l'intérieur d'un objet, vous bénéficiez d'un bonus de +30 aux tests de Dissimulation. Si tel est votre désir, vous pouvez rester totalement silencieux, sans vous soumettre au moindre test de Déplacement silencieux. Vous êtes également immunisé contre les armes normales. Les démons, sorts, autres créatures éthérées et adversaires dotés d'armes magiques peuvent néanmoins vous blesser normalement. Vous ne pouvez affecter le monde des mortels, si bien que vous êtes incapable de blesser les adversaires qui ne sont pas éthérés eux-mêmes.

Innocence perdue

Vous êtes particulièrement beau et gagnez le talent Troublant.

Invocation de goules

Une fois par jour, au prix d'une action complète, vous pouvez convoquer des goules pour attaquer vos ennemis. Lancez 1d10 : sur un résultat de 1-3, vous obtenez 3 goules en 2 rounds; sur un 4-6, vous en obtenez 4 en 3 rounds; sur un 7-9, vous en obtenez 5 en 4 rounds; sur un 10, vous en obtenez 6 en 5 rounds. Lorsqu'elles apparaissent, elles agissent à votre initiative et obéissent à vos ordres. Elles filent au bout d'un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie (une heure minimum). Ce pouvoir part du principe que les monstres sont tout près. S'il est impossible qu'il y en ait dans les environs, ce pouvoir est inutilisable.

Maître d'armes

À chaque round, au début de votre tour de jeu, vous pouvez réduire de 1 la valeur d'Attaques de l'un de vos adversaires au corps à corps au prix d'une action gratuite.

Maître en magie noire

Quand vous lancez un sort de Nécromancie, vous bénéficiez d'un bonus de +3 au jet d'incantation.

Malédiction des vampires

Vous souffrez d'un certain nombre de malédictions. Pour commencer, vous n'avez pas de reflet. En présence de griffedémon ou de fléau-des-sorcières, vous devez réussir un test de Force Mentale pour vous approcher à moins de 2 cases. Vous devez également réussir un tel test pour vous approcher à moins de 2 cases d'un symbole religieux et devez remporter un **test de Force Mentale Difficile (-20)** pour entrer dans un temple ou vous saisir d'un symbole religieux. Si vous tentez de traverser un cours d'eau (il faut s'y enfoncer et non l'enjamber), vous subissez 1d10 points de Blessures qui ignorent l'Armure et le bonus d'Endurance (si vous vous retrouvez à 0 point de Blessures à cause de cela, reportez-vous aux règles de Mort subite pour ce qui est des coups critiques). Si vous perdez au moins 1 point de Blessures en raison d'un coup porté par une arme en argent, vous en perdez 3 de plus. Exposé aux rayons du soleil, vos caractéristiques sont réduites de moitié et vous perdez 1 point de Blessures par minute d'exposition en ignorant l'Armure et le bonus d'Endurance (si vous vous retrouvez à 0 point de Blessures à cause de cela, reportez-vous aux règles de Mort subite pour ce qui est des coups critiques). Enfin, pour chaque round d'exposition, vous devez réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** sous peine de prendre feu. Pour plus d'idées de malédictions, reportez-vous aux *Maîtres de la Nuit*.

Nécromancien né

Vous contrôlez les morts-vivants comme le font les nécromanciens.

Regard hypnotique

Vous êtes capable d'immobiliser un adversaire situé dans un rayon de 6 mètres qui rate un test de Force Mentale. Le regard nécessite une

demi-action et vous pouvez prolonger l'effet au prix d'une action gratuite à chaque round. Aucun test de Force Mentale n'est plus nécessaire dès lors que le premier a échoué.

Secret æthyrique

La maîtrise naturelle que vous exercez sur les Vents de Magie vous permet de dissimuler et de dissiper les distorsions æthyriques qui vous entourent. Les individus qui ont le troisième œil et qui vous observent doivent réussir un test de Force Mentale opposé et obtenir au moins un degré de réussite pour détecter quoi que ce soit d'anormal à votre sujet. De plus, vous êtes immunisé contre la griffe-démon, le fléau-des-sorcières et autres protections semblables.

Sombre majesté

Vous êtes un personnage si puissant que vous pouvez prendre la tête d'armées entières de morts-vivants. À tout moment, vous pouvez contrôler un nombre de morts-vivants égal à votre valeur de Force Mentale +30.

Transformation en chauve-souris

Au prix d'une demi-action, vous pouvez vous transformer en chauve-souris vampirique. Vous obtenez alors le profil de votre nouvelle forme (cf. page 86 du *Bestiaire du Vieux Monde*), mais vous conservez vos valeurs d'Intelligence et points de Blessures. Vous pouvez conserver cette forme aussi longtemps que vous le souhaitez et recouvrez votre forme habituelle au moyen d'une demi-action.

Vampirisme

Vous êtes capable de sucer le sang de vos proies à l'aide de vos crocs. Si vous faites perdre au moins 1 point de Blessures à votre victime au cours d'une prise, celle-ci perd aussi 1d10 points de Force. Si la victime survit à cette rencontre, elle regagne 1 point de la Force perdue par heure.

Vision de l'au-delà

Vous distinguez les morts-vivants invisibles.

Volonté de fer

Vous êtes immunisé contre la Peur et la Terreur, mais également contre les effets de la compétence Intimidation et du trait Troublant.

APPENDICE II - AIDES DE JEU

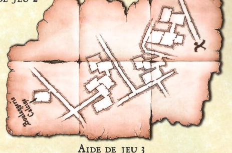
Tout au long de cette campagne, les personnages des joueurs peuvent découvrir et collecter de nombreux indices précieux qui les aideront à progresser. La photocopie de toutes ces aides de jeu est autorisée à titre purement privé.

Aide de jeu I

Lutyen est une imbécile qui se ment à elle-même comme à vous autres. Vous devez vous adresser à la véritable mère abbesse, devant l'ancien temple de Sigmar à Templewijk tant qu'elle est encore de ce monde. Le gamin est dangereux.

– Une fidèle toujours loyale

Aide de jeu 2



Aide de jeu 3

Jurgen,

Votre aide a été très précieuse en cette période, mais ainsi que l'enseigne notre Seigneur, toutes choses doivent s'étioler et pourrir, et le temps de notre implantation à Marienburg touche à sa fin. Nous avons maintenant un nouvel objectif, pour guider l'enfant vers la douce étreinte de notre Maître. Puisse son nom être entonné sept fois et etre porté sur les ailes des mouches à cadavres !

Je pars sur l'heure pour Altdorf avec l'enfant et les Trois Lunes en tant que telles n'existent plus. Restez là, n'oubliez pas vos locataires, célébrez toute la beauté qui s'offre à vous, et partagez ses joies avec la bénédiction du Seigneur de la Pestilence. Une fois notre plan accompli, et quand le Maître aura étreint le garçon, nous reviendrons sur la vague d'une marée de glorieuse corruption. Les terres des hommes pourriront, et les élus de Nurgle danseront dans les champs.

J'ai une dernière tâche pour vous : le prophète Ruben n'est plus utile aux yeux du Grand Corrupteur. Je vous confie le soin de le tuer.

Gloire à Nurgle ! Gloire au Roi des Asticots !

Aide de jeu 4

À Sa Seigneurie Frederick,

J'ose espérer que ce pli vous trouvera en pleine forme ! Vous vous demandez peut-être pourquoi j'envoie en votre demeure un groupe de fier-à-bras – et de criminels, pas moins !
S'ils ont pu effectivement commettre des délits par le passé, ce sont surtout de vaillants gaillards qui se sont acquitté d'un signalé service en notre nom. Vous aurez indubitablement entendu parler des cultistes qui attachent leurs pas à ceux de l'enfant qu'ils prennent pour la réincarnation de notre Seigneur Sigmar. La Croisade, qui a pris naissance en ma cité, marche maintenant sur Altdorf. Je ne saurais dire si elle sera déjà en les murs de la capitale lorsque vous aurez cette missive entre les mains.
Comme je l'ai dit, ces hommes m'ont rendu un fier service en dévoilant les secrets de ce culte. Je leur ai mandé de tout vous relater en personne. Vous serez alors peut-être amené à décider de la suite à donner à l'affaire. Ne pouvant hélas m'en charger moi-même, je vous prie d'user de toute votre influence auprès de la cour pour obtenir la grâce de nos agents. Je suis navré si cela devait vous indisposer de quelque façon que ce soit, mais je sais par avance qu'il n'en est rien !

Puisse Sigmar guider vos actes,

Viggo von Seulden 999
Ambassadeur Impérial
Ambassade Impériale
Marienburg

À quiconque lira ceci,

Sur ordre de l'Ambassadeur Impérial de Marienburg, ce sauf-conduit garantit à leurs porteurs la libre jouissance des routes de Marienburg à Altdorf, en direction de la capitale. S'il est entendu que les bénéficiaires de ce document sont des criminels aux yeux de la loi impériale et de celle de Marienburg, nul ne devra porter la main sur eux jusqu'à leur arrivée à Altdorf, où ils ont ordre de se présenter en la demeure du seigneur Frederick d'Altdorf. Ils seront introduits devant lui et se placeront sous sa protection.

Attaché ci-après, le sceau de l'Ambassade Impériale de Marienburg.

Aide de jeu 6

Et un enfant guidera leurs pas

Sachez bien, ô hommes de l'Empire,
Que Sigmar nous est revenu
Sous les traits d'un enfant
Ayant la force d'un homme fait
Et la beauté d'un dieu.
Et voici : il porte la marque
De la puissance de Sigmar
Imprimée sur son sein.

De l'Ouest le voici qui survient,
Ramenant justice, paix et prospérité
Dans le pays de Sigmar
Pour bannir tous les maux qui nous assaillent
Et redresser tous les torts.

Levez les yeux, vous qui êtes ignorants
Et contemplez sa divinité.
Suivez sa valeureuse bannière jusqu'à Altdorf
Et réclamez ce qui vous revient de droit,
Justice, paix et prospérité pour tous !

Aide de jeu 5

Aide de jeu 7

Mon bien cher Caspar,

Je me suis entretenu avec Lennhardt comme vous l'aviez requis, et il a consenti à vous laisser trois heures la jouissance de sa bibliothèque à des fins de recherches généalogiques uniquement. Au cas où vos recherches aboutiraient, Lennhardt considérerait comme une faveur personnelle que vous lui fassiez part de vos découvertes au plus vite.

Sincèrement,



Wendell Ott

Aide de jeu 8

Surefive remèdes herbicinaux
11 East Ostrasse Way
Marienburg

Somnifère Kleinfeldt
1 flacon ———————— 3 couronnes d'or

Réglé en ce jour de marché
Signé
Clause Reisher
Propriétaire

Aide de jeu 9

- La famille Hollenbach -

La famille Hollenbach s'enorgueillissait jadis d'avoir dans ses rangs plusieurs membres proéminents ayant l'oreille du Comte Électeur de Nordland. Mais la bonne fortune ne tarda pas à se détourner d'eux. Le long des routes des propriétés Hollenbach, des paysans commencèrent à disparaître en grand nombre et, avant longtemps, plusieurs nobles lignées de moindre prestige accusèrent les Hollenbach de verser dans le vampirisme et la sorcellerie.

Les chasseurs de sorcières investirent leurs terres en 2066, à Hexenstag, et exterminèrent sur le bûcher la dynastie entière pour « avoir frayé avec des forces malveillantes ». Certains cependant sont d'avis que le repos éternel n'est pas pour les Hollenbach. Ainsi, alors que le Comte Électeur de Nordland avait été assuré que la lignée entière avait péri sur le bûcher, des paysans continuèrent à disparaître neuf années de plus. Trente ans plus tard, lorsque des disparitions supplémentaires de manants firent crier au "fléau Hollenbach", il faut noter que de nombreuses dépouilles nobles furent exhumées sur ordre du comte. Et chaque squelette Hollenbach avait encore un pieu fiché dans le torse.

- 73 -

Aide de jeu 10

Ansel à Altdorf
Demander Estlemann
Collier pour cérémonie

Aide de jeu 11

Helmut von Eulenhaus
Gilgar Brantner
Johannes Wunderlich
Karl Hochstetter
Sigimund Keppler
Dieric Kinspeldt
Erasmus Lang
Diepolt von Rang
Greta Weydehardt
Bartolomous Teschitz
Oswalt Bosch
Heinrich von Schtuck
Johannes Sundler
Severin Falkensteiner
Torsten Altdorpfer
Horst Osiander
Jerimais Sachs
Matthus Dortinger
Dieter Wilke
Elspeth von Waldek
Grigor Vladek
Adelheid Druver
Franz Schmidt
Lettilin Pirkenheimer
Ansel Vorman
Lorenz Scheurl
Hanskarl Friedank

Aide de jeu 12

Ils arrivent. La puanteur de Tobias me remplit les bronches. Ruprecht veut le garçon, afin que lui seul puisse le contrôler. Et s'il réussit, lui faudra-t-il bien longtemps pour conquérir tout l'Empire ? Je dois cacher mes anciennes notes ou il découvrira où elle se trouve. Mais où ? Où puis-je les dissimuler afin qu'elles soient hors de sa portée ? Si seulement j'avais le courage de les brûler, mais je ne peux me résoudre à oublier mes transgressions passées. Je dois les relire constamment pour réaliser la malfaisance de celui que j'étais alors.

Peut-être devrais-je avertir le temple de la venue de Tobias. Non. Pas tant que Sigmar n'a pas jugé bon de me guérir de ces abominables transformations. Le risque d'être démasqué est trop grand et je n'ai pas terminé ce que j'avais à faire. Seigneur Sigmar béni entre tous, n'ai-je pas obtenu une certaine d'impureté en ton nom ? Pourquoi me refuses-tu ton pardon ? Ah ! Je sais ! La prière m'a inspiré ! Je sais à quel endroit exact les dissimuler. Les sbires de Ruprecht n'oseraient jamais les chercher ici.

Le premier sang d'Helmgart

Aide de jeu 13

Du sang sur le Reik (3e éd.) – 6 10 tête marron

Du sang sur le Reik (2e éd.) – 9 №2 3 genoux vert

Du sang sur le Reik (4e éd. Révisée) – 3 4 mains marron

Aide de jeu 15

Prenez quelques-uns de vos meilleurs hommes et stationnez-vous près de la demeure des Vorman. Je crois que je suis suivi. Nous devons impérativement accomplir le rituel pour maître Hahn et nous ne pouvons tolérer aucune interruption. Je ferai savoir au grand prêtre ce que j'attends de lui. Lorsque vous vous serez occupés de ce problème, vous reviendrez au Temple de la Peste et m'aiderez à tout préparer.

Aide de jeu 14

Le rituel doit être accompli dans la maison de l'utilisateur, car son but est de lier le sujet non seulement à celui-ci, mais à son sang et à sa famille. Il inspire chez le sujet le même amour qu'éprouve un enfant pour sa mère ou son père, un inaltérable lien de piété filiale. Voici qui me pose quelques difficultés : je suis né à Keck mais j'ai été élevé par mes grands parents à Ruhrhoff quand mes parents sont morts. Je crois que je vais choisir la maison de mes grands-parents, car c'était le foyer de mon père et de mon grand-père. Par ailleurs, Shoenstrase n'est qu'à un kilomètre et demi de la maison d'Ermaline. Il me sera certainement plus facile de la transporter là que jusqu'à Keck. Je ne crois pas que je pourrais la maîtriser si longtemps.

Tout est perdu. Je suis perdu. Le rituel a échoué. Ermaline est morte, que les dieux gardent son âme. Je l'ai tuée. Je ne sais pas ce qui a mal tourné. Non, c'est un mensonge. J'ai tenté le rituel, voilà ce qui a mal tourné dès le début, puisque j'ai essayé d'utiliser une ignoble magie pour forcer Ermaline à m'aimer alors qu'elle me méprisait de toute évidence. Le rituel a semblé produire l'effet inverse de celui souhaité. Quand j'ai placé la chaîne autour du cou d'Ermaline, effectué le sacrifice et prononcé les mots, elle est devenue comme enragée au lieu d'être ravie. Elle a hurlé comme une banshee et brisé ses liens comme de simples ficelles, ses veines enflant et se contorsionnant comme des serpents sous sa peau. J'ai reculé, terrorisé, et elle a bondi sur moi en faisant tournoyer la chaîne qui brillait d'une infernale lueur rouge. Elle m'a atteint au front et je suis tombé tandis qu'une douleur abominable brûlait ma chair et que d'affreux murmures me déchiraient le crâne. Effondré à terre, j'ai vu la rage d'Ermaline se muer en une effroyable démence. Ses veines gonflaient tant et plus et ensuite... Que j'aimerais effacer cet odieux souvenir de ma mémoire... elle a explosé. J'étais couvert de sang et je ne me souviens plus de rien ensuite.

Quand je me suis réveillé, je me suis enfui de cette horrible cave, abandonnant la chaîne où elle était tombée au milieu des restes déchiquetés des viscères d'Ermaline. Maintenant je suis perdu. Je ne sais que faire, excepté que j'en ai terminé à tout jamais des mensonges séduisants des Puissances de la Corruption. Ce qui me reste de vie, je le vouerai à Sigmar. Je ferai de mon mieux pour mériter sa miséricorde. Comment, je l'ignore. Nul misérable n'a jamais eu route si longue à parcourir jusqu'à la rédemption.





Aide de jeu 16

Herr Hahn,

Je suis au regret de devoir vous annoncer que j'ai surpris maître Ruprecht en train de fouiner dans l'entrepôt contenant nos marchandises les plus délicates. Je lui ai fait entendre que vous seriez fort courroucé et celui-ci m'a mis au défi de faire quoi que ce soit. Certains hommes m'ont même dit qu'ils avaient fait l'objet de menaces de la part de votre fils. J'espère que vous saurez rectifier la situation afin que la sécurité et le bon déroulement de nos opérations n'en soit pas affectés.

Frederick Geisten,

Superviseur aux docks



Aide de jeu 17

Jour un : Je ne sais pas ce que fait Ruprecht au juste mais ces blasphèmes doivent cesser. Il a fait de nous des prisonniers dans notre propre demeure. Les crapules qu'il a engagées sillonnent nos terres en permanence afin de nous empêcher de quitter le domaine ou de chercher de l'aide. Je le tuerai de mes propres mains s'il le faut.

Jour deux : J'ai confronté Ruprecht au sujet de la disparition de nos parents et lui ai demandé ce qu'il se passe au juste. Il m'a adressé une abominable grimace avant de me jeter de la poudre infecte à la figure. Je me suis écroulé, plié en deux que j'étais par de violents accès de toux. Mes poumons brûlaient terriblement et mes yeux me donnaient l'impression d'être sur le point d'exploser dans leurs orbites. Je crois que c'est Camille qui m'a ramené dans ma chambre, mais je ne me souviens de rien.

Jour trois : Je sais à présent que la poudre que Ruprecht m'a balancée à la figure contenait une sorte d'agent infectieux. Je suis couvert de sueur et je tremble comme si j'avais froid. Ma peau s'est recouverte de pustules et de lésions… et les vomissements ! Oh par les dieux, les vomissements… Je n'imagine pas qu'il reste quoique ce soit dans mon corps à expulser et pourtant une substance ne cesse de se déverser par ma bouche lorsque mon estomac est pris de convulsions. Comme je souhaiterais qu'un chirurgien soit là pour m'aider.

Jour quatre : Ma douce Camille est à présent infectée elle aussi. Je ne peux même pas m'approcher de Ruprecht à cause des voyous qui l'entourent et nous tiennent prisonniers dans la maison pendant qu'ils s'affairent à quelque tâche infâme. J'ai entendu des bruits en provenance du labyrinthe. A n'en pas douter, certains ne venaient pas de ce monde.

Jour cinq : L'horrible maladie, dont j'ignore le nom, est en train faire des ravages chez Camille bien plus vite que chez moi. Elle est clouée au lit et couverte de lésions qui suintent à longueur de journée et ces bâtards refusent de me laisser lui chercher de l'aide. Ils le paieront cher.

Jour six : Sigmar ait pitié de moi, j'ai infecté ma fille. Au nom de tout ce qu'il y a de saint, je jure que c'était un accident. J'ai fait de mon mieux pour la tenir à distance de nous, sachant la maladie contagieuse, mais c'est une petite fille dans une maison remplie de monstres. Elle cherchait un peu de réconfort, mais j'ai plutôt signé son arrêt de mort.

Jour sept : Il m'est de plus en plus difficile d'écrire ce journal. Ma peau devient progressivement dure comme du chêne et mes articulations ont perdu en souplesse. Je crois que Camille est à présent plongée dans le coma. Je vais m'allonger à ses côtés une dernière fois, car je doute que nous vivrons assez longtemps pour voir le soleil se lever. Je prie pour notre fille Geneviève.

Aide de jeu 18

Les dieux eux-mêmes m'ont choisi pour accomplir leur volonté ! On a remarqué mon talent et on me promet à présent des pouvoirs plus grands que je n'en ai jamais eus. Ce journal tiendra donc de chronique de ma réussite. Je dois préparer les lieux, mes invités sont en route.

J'ai dû empêcher ma famille de quitter nos terres. Ils tenteront d'obtenir de l'aide afin d'empêcher la construction du temple. Nombreux sont les serviteurs de mon maître qui ont répondu à mon appel. Ils feront de bons gardes pour ma famille.

Certains des "auxiliaires" qui m'ont été envoyés sont encore plus répugnants que tout ce que j'aurais pu imaginer mais je dois rester concentré sur ma tâche. Les fruits de mes efforts vaudront tous les inconvénients dont je dois m'accommoder.

J'ai infecté mon frère Erich avec l'un des dons que m'a accordé mon maître. Ce sera amusant de voir progresser la maladie. Un des mes serviteurs les plus puissants a "dominé" mon père hier ; c'était un sacré spectacle... et il méritait bien ça, le salaud.

La construction du temple avance lentement mais sûrement. J'ai ensorcelé les haies du labyrinthe afin de dissimuler l'entrée. Seuls les sceaux que j'ai fabriqués donneront à présent accès au temple. Je dois en faire en plus grand nombre, mais c'est éreintant.

On me dit qu'une invasion se prépare et que le temple servira de halte pour les troupes ! La construction sera bientôt achevée. J'ai découvert un moyen permettant d'incorporer directement les sceaux des mouches à la chair des hommes. Il semble que c'est incroyablement douloureux, mais le processus allège considérablement ma charge de travail.

Des rumeurs me viennent selon lesquelles la guerre a pris un tournant défavorable. Je dois fuir en direction du nord avant que ces fichus répurgateurs ne se mettent sur la piste de leurs camarades. J'ai confié la garde du temple à mes plus fidèles serviteurs, au cas où j'en aurais besoin plus tard.





Aide de jeu 19

Mon père refuse de me laisser étudier aux collèges de magie. Les fils des Hahn ne seront pas connus pour être des aberrations. J'ai tenté de lui faire comprendre qu'il n'y a rien d'intrinsèquement mauvais dans ces pouvoirs, contrairement à ce qu'en croient les rustres, et que les collèges étaient des institutions respectées, mais rien n'y fait. Je lui ai démontré mes capacités en faisant paraître une petite flamme bleue au creux de ma main et celui-ci m'a immédiatement frappé du revers de la main. Je ne l'ai jamais vu dans une telle colère.

Je continue de m'entraîner à l'insu de mon père. Je sais qu'il se mettrait en colère mais je crois qu'il sera fier de moi quand je me serai suffisamment amélioré. Qui sait, peut-être lui sauverai-je un jour la vie à l'aide de mes talents.

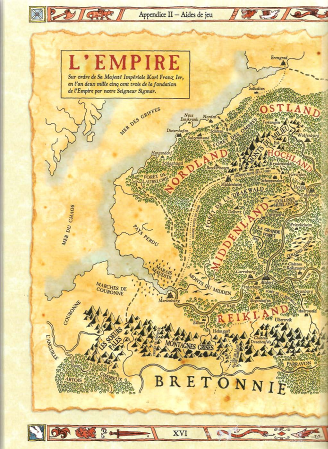
Mes pouvoirs s'accroissent. Je peux dorénavant déplacer des objets à distance sans qu'il m'en coûte plus d'effort qu'il n'en faut pour penser. Je sens les vents souffler en moi et pourtant, je ne pourrai pas progresser si je ne peux pas avoir accès à plus de savoir. N'importe quel livre un tant soit peu intéressant demeure hors de ma portée. Il faudrait que je m'en procure un en ville. Mais comment m'y prendre ?

Quelque chose de curieux s'est produit aujourd'hui. J'ai laissé tomber une caisse au sol et celle-ci s'est ouverte, répandant quelques babioles à terre. J'ai tout de suite commencé à les ramasser de peur d'être puni. Les objets dégageaient de la chaleur une fois que je les avais en main. Le pouvoir qu'ils manifestaient était incroyable ! Herr Geisten m'a surpris et m'a ordonné de décamper. Il m'a dit qu'il se chargerait de les ranger. Je me demande ce que ces objets pouvaient bien être.

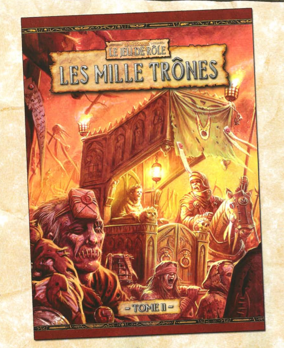
Mon père n'est qu'un hypocrite ! Il anone au sujet des méfaits de la magie alors même qu'il organise le trafic de tels objets ! Je me demandais si ma précédente découverte était un fait isolé et j'ai donc procédé à une fouille plus approfondie de l'entrepôt. J'en ai trouvé d'autres ! Bien qu'ils ne restent pas longtemps sur place, les objets de ce genre vont et viennent constamment. Il faut absolument que je m'en procure un afin d'en apprendre plus.

J'ai trouvé un livre aujourd'hui. Les secrets qu'on y trouve ! En dépit des avertissements de Herr Geisten je savais bien que ma persévérance finirait par porter ses fruits ! Je ne peux pas lire le titre du livre et la plupart de ce qui y est écrit m'est complètement inintelligible mais je suis sûr que je trouverai un moyen de le déchiffrer. Le livre est incroyable, même sans le texte. Je l'ai rapidement parcouru et j'y ai vu des illustrations de choses et de lieux que je n'aurais jamais cru possibles même dans mes rêves les plus fous. Je l'étudierai de plus près ce soir.

Je suis affreusement malade, mais les recherches que j'ai faites sur le livre me laissent penser que je dois pouvoir me guérir par un procédé magique. Je tenterai d'accomplir le rituel ce soir, après que ma famille soit allée au lit. Je suis sûr que mon état s'améliorera et que je serai bientôt à nouveau capable de chercher des reliques dans les entrepôts de mon père.


L'EMPIRE
Sur ordre de Sa Majesté Impériale Karl Franz Ier, en l'an deux mille cinq cent trois de la fondation de l'Empire par notre Seigneur Sigmar.
Erengrad
Salkalten
OSTLAND
MER DES GRIFFES
Neue Emskrank
Norden
Dietershafen
Schoten
Salzenmund
FORÊT DES OMBRES
Ferlangen
MONTS DU MILIEU
Esk
Wolfenburg
Hargendorf
Schlaghügel
NORDLAND
HOCHLAND
Krudenwald
Beeckerhoven
FORÊT DE LAURELORN
ANCIENNE ROUTE DE LA FORÊT
Gruyden
Middenheim
Schoppendorf
Hergig
Talabheim
FORÊT DE LA DRAKWALD
COLLINES HURLANTES
MER DU CHAOS
Delberz
Untergard
Priestlicheim
GRANDE ROUTE DU NORD
MIDDENLAND
LA GRANDE FORÊT
PAYS PERDU
COLLINES STÉRILES
Château Reikguard
MARAIS MAUDITS
Carroburg
MARCHES DE COURONNE
MONTS DU MIDDEN
Altdorf
Frederheim
FORÊT DE LA REIKWALD
Grunburg
Marienburg
Bogenhafen
REIK
Auerswald
COURONNE
REIKLAND
Ubersreik
Eilhart
Helmgart
L'ANGUILLE
LES SOEURS PÂLES
MONTAGNES GRISES
Château Drachenfels
PARRAVON
ARTOIS
GISOREUX
BRETONNIE


KISLEV
Fortenhaf
HAUT TALABEC
LES BOIS DU GRIFFON
Le Phare de Sang
Bechafen
Wurzen
Heffengen
LA GRANDE FORÊT
Bek
OSTERMARK
TALABEC
COLLINES DE L'EFFROI
Essen
Küsel
BOIS MORT
Waldenhof
TALABECLAND
COLLINES DE KOLSA
Cité perdue de Mordheim
Krugenheim
Ruines de Vanhaldenschlosse
Siegfriedhof
SYLVANIE
COLLINES DE FARLIC
COLLINES HANTÉES
Leicheberg
STIR
LA GRANDE FORÊT
Lieske
Eicheschatten
FORÊT D'ALTERN
BIEF DE L'AVER
Wurtbad
STIRLAND
MOOT
Sauerapfel
Gipfel
AVER
BIEF BLEU
Kemperbad
STIRHÜGEL
Wörden
Averheim
AVERLAND
ANCIENNE ROUTE DES NAINS
Streissen
Heideck
Grenzstadt
COL DU FEU NOIR
Grissenwald
Loningbruck
Fort de Sang
Nuln
Pfeildorf
REIK SUPÉRIEUR
Steingart
Wissenburg
WISSENLAND
(Ancienne province du Solland)
LE PIC SANGLANT
Kroppenleben
Meissen
Karak Norn
MONTAGNES NOIRES
LES DÉSOLATIONS DE DRAKENMOOR
Karak Kadrin
(Le Fort des Tueurs)
MONTAGNES DU BORD DU MONDE
Mont Gunbad
(repaire de Gobelins)
Château Drakenhof
Zhufbar
LAC NOIR
Karak Varn
(Cragmere)
ROUTE DE L'ARGENT
Karaz-a-Karak
N
Échelle en kilomètres
0
75
150
225
300



LES MILLE TRÔNE - TOME II :

La conclusion épique de la plus grande campagne de Warhammer

ENTREZ DANS UNE NOUVELLE CAMPAGNE WARHAMMER !

L'Empire de l'Humanité vit des heures sombres. Dans le sillage de la récente Incursion du Chaos, le nord n'est plus qu'une ruine fumante, un sinistre territoire de dévastation infesté de bandes d'hommes-bêtes errantes, un nid grouillant pour les cultes du Chaos qui s'efforcent de métamorphoser les hommes et les femmes honnêtes en esclaves des ténèbres baragouinant d'infâmes litanies. Toutes ces horreurs sont le terreau sur lequel fleurissent la peur et le désespoir et, sous la grande ombre qui s'étend sur les terres depuis les lointaines contrées du nord, le peuple cherche tant bien que mal sa protection et son salut auprès des dieux, des héros ou de quiconque possédant le courage nécessaire pour l'aider à reconquérir sa patrie saccagée. Voici qu'un nouveau héros vient de faire son apparition, mais personne n'aurait pu s'attendre à ce que celui-ci soit un enfant venu du Pays Perdu.

Les Mille Trônes est une campagne en deux tomes pour Warhammer, le Jeu de Rôle dans laquelle les aventuriers vivront une épopée qui les mènera des canaux malodorants de Marienburg aux lisières ouest de la steppe du Kislev. Lorsqu'un jeune garçon à la poitrine marquée d'une comète à deux queues abat sans aucune aide une paire de cultistes qui le poursuivaient, la population proclame aussitôt qu'il est une réincarnation de Sigmar. Soutenus par une légion de partisans fanatiques, les personnages des joueurs vont être entraînés dans une aventure aussi sinistre que dangereuse au cours de laquelle ils devront affronter d'antiques entités maléfiques, des cultes liés au Chaos, les seigneurs de la nuit et une véritable armée d'ennemis tous plus mortels les uns que les autres.

Dans ce premier tome, vous trouverez cinq aventures successives :

• *L'appel du Chaos* : les aventuriers doivent fouiller de fond en comble les rues et les canaux de Marienburg afin de dévoiler l'histoire secrète de ce jeune homme marqué du sceau de la divinité.

• *Une paix troublée* : alors qu'ils sont sur les talons du jeune garçon, les PJ se trouvent impliqués dans les étranges événements qui agitent une petite ville à la frontière de l'Empire.

• *La Croisade de l'Enfant* : le mystère s'épaissit tandis que les différents protagonistes et conspirateurs de cette horrible histoire se révèlent les uns après les autres.

• *En lettres de sang* : alors que la Croisade arrive enfin à Altdorf pour entamer une négociation avec le grand théogoniste, la situation part à vau-l'eau lorsqu'un ennemi jusqu'alors caché entre dans la danse et que de nouveaux adversaires mettent leurs propres projets en œuvre afin d'exploiter le garçon.

• *Les métamorphoses de la villa Hahn* : ayant enfin forcé le plus important de leurs ennemis à se découvrir, les aventuriers bravent les périls de la Drakwald dans l'espoir de retrouver le garçon avant que les plans de son ravisseur ne puissent porter leurs fruits.

Que vous les utilisiez sous la forme d'aventures séparées ou comme une campagne complète, les épisodes qui composent *Les Mille Trônes* vous promettent des mois et des mois d'enquêtes et d'escarmouches palpitantes. Les héros vivront des aventures pleines de personnages attachants où ils découvriront de bien étranges environnements et des secrets mortels qui ne manqueront pas de les entraîner aux frontières de la folie et au-delà !

UNE AVENTURE ÉPIQUE VOUS TEND LES BRAS !

LES MILLE TRÔNES, TOME I, EST UN SUPPLÉMENT D'AVENTURE POUR WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE



